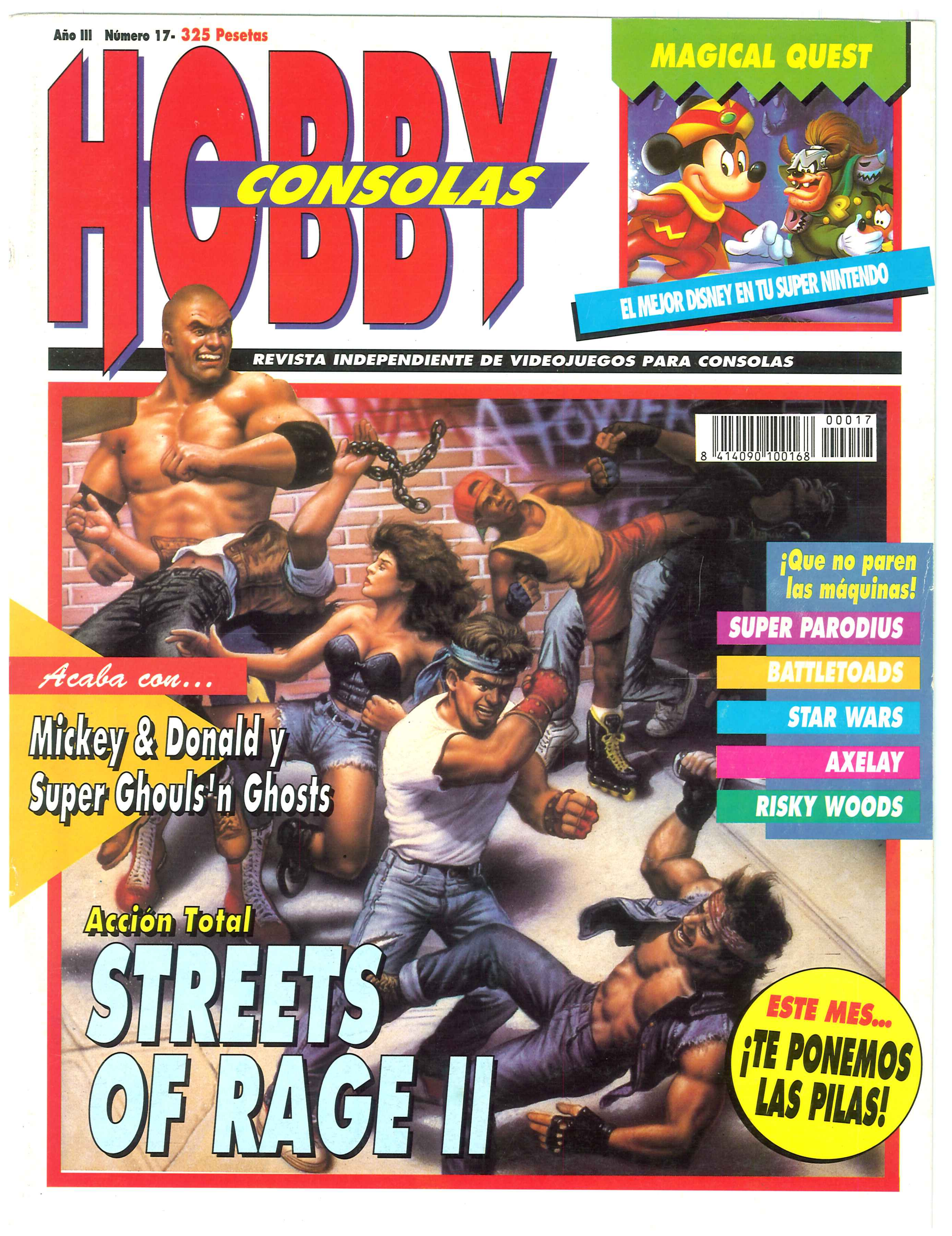
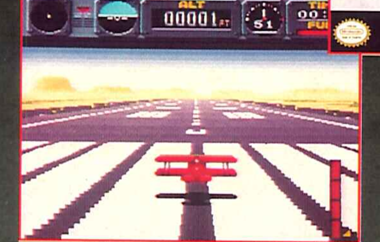


Año III Número 17- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
MAGICAL QUEST
EL MEJOR DISNEY EN TU SUPER NINTENDO
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
00017
8 414090 100168
¡Que no paren las máquinas!
SUPER PARODIUS
BATTLETOADS
STAR WARS
AXELAY
RISKY WOODS
Acaba con...
Mickey & Donald y Super Ghouls'n Ghosts
Acción Total
STREETS OF RAGE II
ESTE MES...
¡TE PONEMOS LAS PILAS!

PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.





SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras...
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!



BEST OF THE BEST
Combate contra 15 Kickboxers por el campeonato del mundo de Full Contact. Elige tus propias llaves en el mejor simulador de lucha para tu Super Nintendo.

SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de Karts que hayas podido imaginar jamás, está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Puedes competir contra Mario, Luigi, la Princesa Daisy, Koopa, la Seta o Bowser.

MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.





AXELAY
El Chip MD-7 al servicio del matamarcianos. Gráficos impresionantes en una batalla espacial única para tu Super Nintendo.



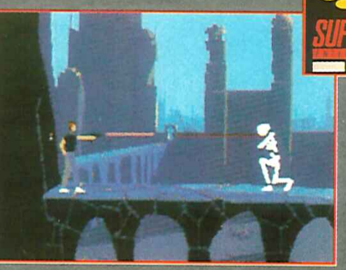
PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.





ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.





BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart´s Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra... una vez más. ¡Vaya pesadilla!









ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

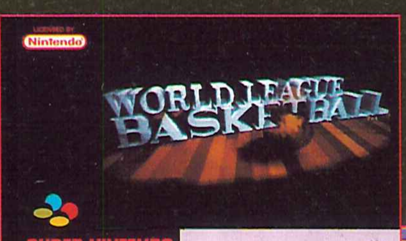














WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.







PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?

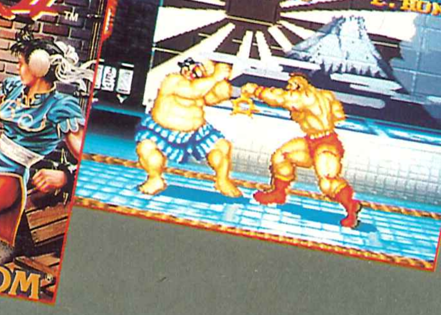
U P E R Fuerte

SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.

STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.







BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes STS.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.





SUMARIO

Año III - Nº 17- Febrero 1993- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



SUPER GHOULS´N GHOSTS

Al fin lo hemos conseguido. Tras intensos esfuerzos, quebraderos de cabeza y llamadas al exterior, el primer mapa de un juego de Super Nintendo está ya en vuestra revista preferida. Con todos vosotros, Super Ghouls´n Ghosts.

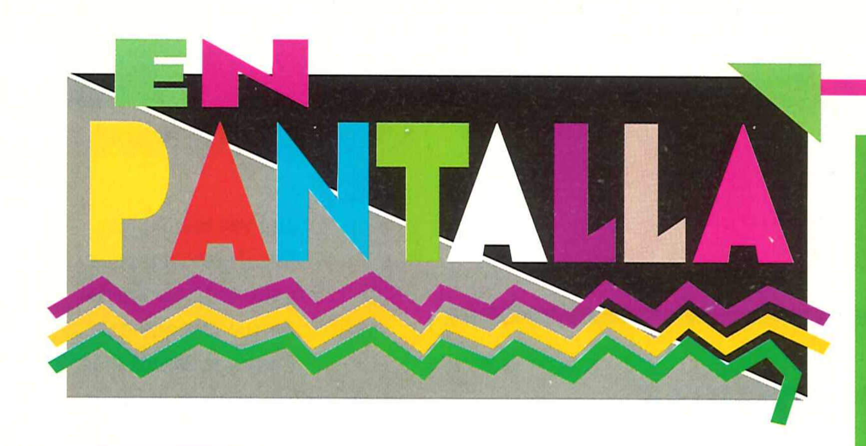


Cada vez resulta más difícil seleccionar de entre todo el material de que disponemos. Cada vez parece más complicado entresacar lo mejor para ofreceros lo que de verdad os merecéis. Y es que está saliendo al mercado tal número de juegos de enorme calidad, que no sabemos dónde vamos a terminar. Tomad nota.
En estas páginas podréis encontrar desde grandes aventuras espaciales, como el Star Wars o el Axelay, hasta auténticas fantasías animadas de Walt Disney, como el mismísimo World of Illusion, pasando por unos personajes que amenazan con convertirse en vuestros nuevos héroes, los Battletoads, o por un juego basado, porqué no, en el humor: Parodius.
Es decir, una auténtica pasada de videojuegos que os hará alucinar y disfrutar al máximo. Confiamos que con ellos os mantengáis entretenidos hasta el próximo Hobby Consolas.



Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. C. García Díaz **Redacción**: Marcos García, S. Herranz, C. Alonso, B. Sol, Carlos de Frutos, J.L.del Carpio, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández **Fotografía:** Luis Covaleda **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

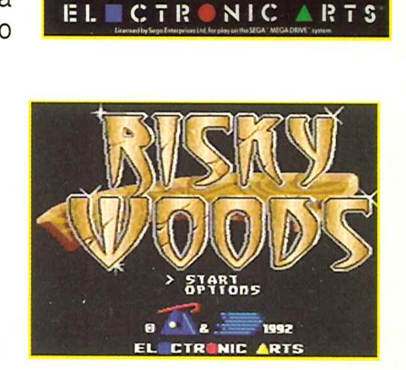
Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



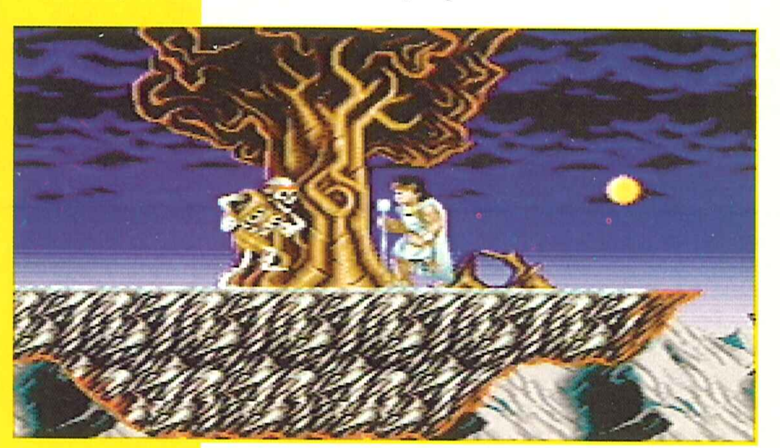
DINAMIC ENTRA EN JUEGO

La compañía española Dinamic ha decidido sumarse a la carrera videoconsolera. El pasado mes de diciembre apareció en el mercado europeo Risky Woods, una atractiva y emocionante aventura en formato l6 bits, que ya te comentamos en este número. El lanzamiento se hizo por todo lo grande, poniéndose en circulación la friolera de 55.000 copias.

Pero esto no es todo. Los norteamericanos de la casa Electronic Arts tienen previsto distribuirlo en Japón en muy poco tiempo, bajo el nombre de Draxxos, uno de los monstruitos del juego. Las relaciones entre ambas empresas parecen cobrar un nuevo y beneficioso impulso.



Víctor Ruiz, lider de Dinamic, ya ha adelantado que probablemente el próximo éxito será un clásico, el Artic Moves, con este sugerente nombre: Operation Polar Bear. ¿Quién decía que en España no hay talento para el tema de los videojuegos?



FROM CONSOLANDIA

By Juan Carlos García.

Siento mi ausencia en el primer número del año. Otros menesteres me mantuvieron ocupado y otros personajes, muy queridos por el gran público, se encargaron de suplirme en secciones internacionales. En cualquier caso, tranquilos, porque vuelvo de nuevo a la carga.

• Parece que no ha sentado muy bien en Dinamic que los créditos de su Risky Woods se los hayan atribuido casi enteramente los señores de Electronic Arts. Una cosa es modificar el juego para adaptarlo a la Mega Drive (y su forma de juego) y otra bien diferente olvidarse de quién lo ha hecho. Tranquilos chicos, en Hobby Consolas siempre será vuestro programa. Y sigo. El nombre que va a recibir este programa en su edición japonesa -Draxxos- está inspirado en un bichillo biológico cuyo hábitat es el cereal y su forma de subsistencia el parasitismo. Y es que los japoneses tienen la manía de ponerle nombre a todo, pero sólo nombres que les gusten: de los exóticos.

• La apuesta del Mega CD de Sega va totalmente en serio. Psygnosis, Virgin, Accolade, U.S. Gold y alguna que otra compañía de las de renombre, están trabajando activamente en la creación de software para este mega aparato. Sin ir más lejos, y por citaros algunos ejemplillos: Jaguar, Lemmings, Road Blaster FX, Chuck Rock 2, Flashback o Drácula son algunos de los títulos que están a punto, a punto de ver la calle.

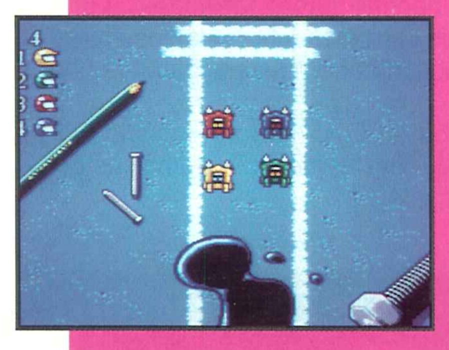
• Información de última hora. Según la revista Expansión, Nintendo y Sony han llegado a un acuerdo para trabajar juntos en un proyecto de CD Rom para Super Nintendo. Ahí van nuestras dudas: ¿no había firmado un acuerdo Nintendo con Philips para sacar este aparatejo?, ¿cuántos CD Roms van a ponerse a la venta para Super Nintendo de aquí a unos meses?, ¿quién lleva las de perder y quién las de ganar en este tema?

• Capítulo de felicitaciones: a Sega, por patrocinar un partido de fútbol entre actores y toreros, cuyos fondos se destinaron al C. D. Torrejón y al pueblo de Somalia; a la revista Nintendo Acción, por el grado de aceptación que ha tenido entre los usuarios de estas máquinas; a Accolade, por resurgir de sus cenizas en un momento muy delicado y con grandes juegos; a EA, por empezar a producir en Super Nintendo; a la propia compañía Nintendo, por trabajar siempre con el ánimo de revolucionar la industria del videojuego, como prueba el maravilloso chip FX; y, por supuesto, a mi compañero y a pesar de ello amigo, The Elf, por su impresionante sección Game Masters, de verdadero maestro del videojuego.

• Y capítulo de lamentaciones: Siento lo del incendio que se produjo en las instalaciones de Sega el día 11de Enero, y que afectó al área de facturación y comercial -no pasó nada, no hubo que lamentar daños personales-. Y siento también, y mucho, ciertas mal llamdas "noticias" que se está prodigando últimamente y que se están pasando a la hora de atacar al videojuego: su postura es algo ignorante y bastante triste. Y siento, cómo no, dejaros por este mes...

MICROMACHINES EN MEGA DRIVE
(GRAN BRETAÑA)





Seguro que muchos de vosotros aún recordáis las emociones de los Micromachines de Nintendo, y aún lanzáis maldiciones a ese tapón del desagüe que provocó un fatal remolino. Pues bien, Codemasters ha tenido a bien, para fortuna de todos nosotros, hacer una versión para Mega Drive que verá la luz a lo largo de este año, y sin perder ni una gota de adicción y jugabilidad. Por vuestras pantallas veréis desfilar esos minivehículos de todo tipo, que se atascarán en la mesa del desayuno o irán a parar al abismo de las cañerías de vuestra casa.

Por otra parte, ya sabemos que esta compañía británica lanzará para esa misma consola The Fantastic Adventures of Dizzy, que tiene como protagonista al más famoso héroe de los ordenadores en aquel país. En esta nueva aventura, nuestro amigo se verá envuelto en mil y una apasionantes batallas que pondrán vuestra Mega Drive al rojo vivo.



SEGA EN FAVOR DE SOMALIA





Que la compañía Sega es una cuna de diversión, está fuera de toda duda. Incluso, cuando el fin es tan loable como enviar ayuda al hambriento pueblo de Somalia. Para ello, organizó el pasado domingo 10 de enero un partido de fútbol, que enfrentó a famosos de la televisión con destacadas figuras del toreo.

El original encuentro se disputó en el Estadio municipal de Veredillas, de la localidad madrileña de Torrejón de Ardoz. Allí demostraron su talento futbolístico personajes como las Mamá Chicho o los simpáticos imitadores de Gil y Mendoza del programa "El Friqui".

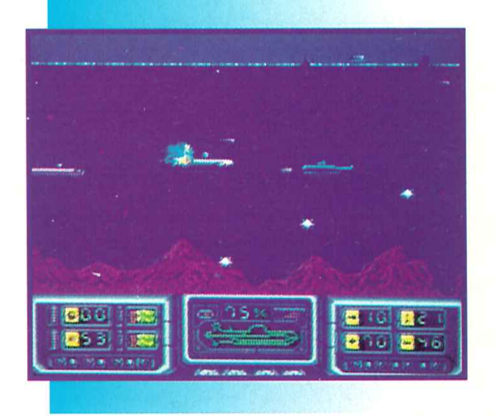
Si se prodigaran más eventos de este tipo, tal vez las cosas marcharan mejor en aquel lugar. Nuestro merecido aplauso para Sega. Ah! Para los amantes de las estadísticas, los toreros se impusieron por 10 a 4 ¡Enhorabuena!

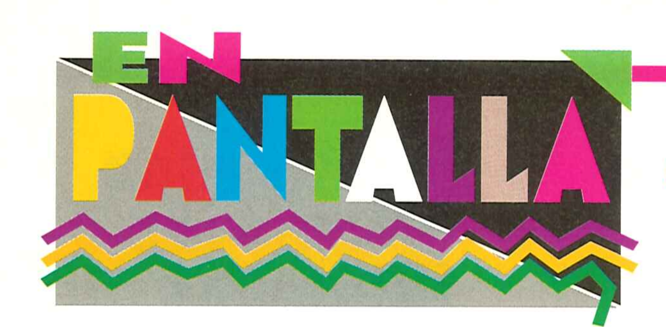
TEMPESTAD BAJO LAS AGUAS
(EE. UU.)

Tras su paso triunfal por Nintendo y Game Boy, llega a la hermana mayor de la familia NES The Hunt for Red October, con

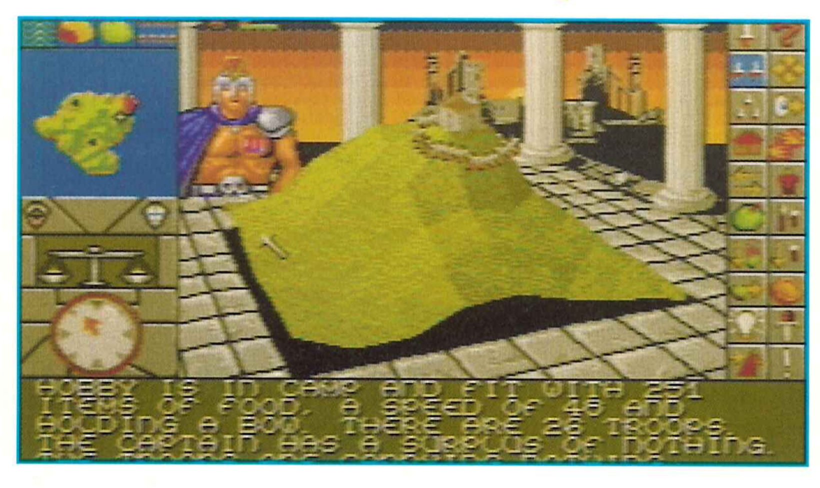


todo su cargamento de emociones, jugabilidad y acción. Nada más zarpar de las turbulentas aguas rusas, serás atacado por infinidad de submarinos enemigos e incluso alguna indeseable aeronave... ¡y con una sola vida! Todo ello, antes de llegar a una de las fases más emocionantes del juego, donde tienes que disparar a las naves que aparecen ante tu periscopio. Aquél de vosotros que tenga una Superscope, podrá utilizarla para aniquilar con un poco más de realismo a todos esos canallas que dificultan vuestra misión.





CONVIERTETE EN REY



El PowerMonger no es el típico juego en el que tendrás que conquistar un reino por la fuerza, a base de luchas y disparos. Tu inteligencia y diplomacia serán la mejor arma.

Este nuevo lanzamiento de E.A. nos introduce de lleno en un mundo de reyes sin corona, espadachines hambrientos de aventura, intrigas y batallas sangrientas. Sin más cetros que el pad de tu Mega Drive, el PowerMonger te convertirá en un rey que ha perdido su reino y anhela conseguir otro cueste lo que cueste.

El mundo que recrea PowerMonger comprende 195 colonias. Tu objetivo será reunir y conquistar estos territorios para convertirlos en un sólo reino bajo el mandato de un único soberano, tú mismo.

Recluta guerreros, distribuye tropas con habilidad y despliega tus amplias dotes diplomáticas. Recuerda que no sólo las armas pueden hacerte ganar territorios, y una sesión de consulta con tus capitanes, unos cuantos espías o un tratado a tiempo pueden darte más alegrías que una encarnizada batalla.

Este juego de los chicos de E.A. hará su aparición en nuestro país hacia febrero, para delicia de los amantes del género de la intriga y la estrategia.

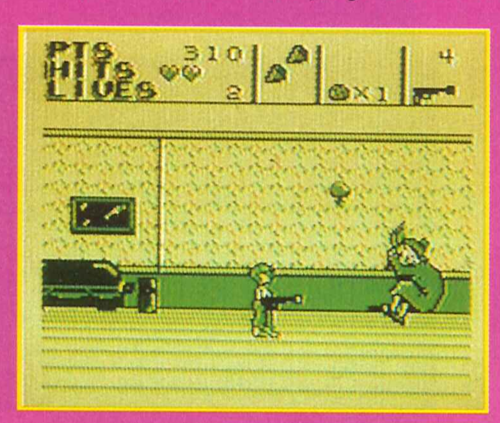






HOGAR, DULCE HOGAR (EE. UU.)

No hay nada como el calor del hogar. Si no, preguntádselo a ese pobre Kevin, que una vez más (¿cuándo aprenderá este mequetrefe?) se encuentra solo y desamparado en Home Alone 2: Lost in New York. Como la primera parte, este juego os tendrá al borde de un ataque de nervios ante las pantallas de vuestra Supernintendo, Nintendo o Game Boy. En su nueva aventura, este simpático mocoso se las verá otra vez con los malditos Wet Bandits, en tres escenarios diferentes de la ciudad de Nueva York: el Hotel Plaza, con todo su laberinto de pasillos e innumerables plantas hasta lograr alcanzar el ático, el horror nocturno de Central Park y, finalmente, el Rockefeller Center, donde Kevin librará su última batalla para volver a casa sano y salvo. ¿Lo conseguiréis?

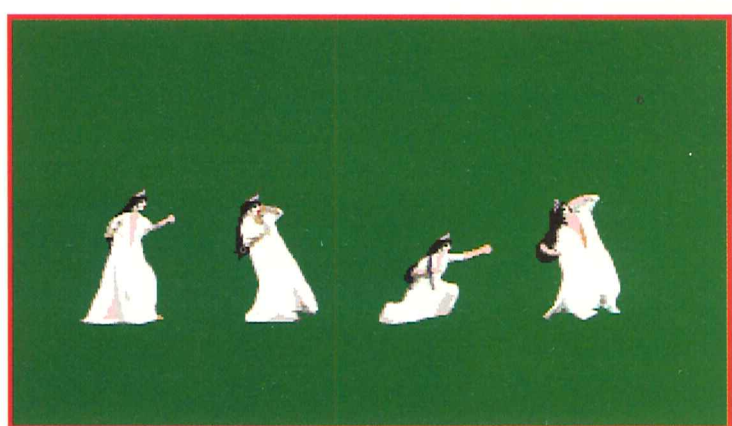






PANICO EN CD ROM
(GRAN BRETAÑA)





También los monstruos más terroríficos de nuestras consolas tienen derecho a modernizarse, y algunos de ellos, como el genial y legendario Drácula, están dispuestos a aprovechar la tecnología del Mega CD, de la mano de Psygnosis, para poneros a todos los pelos de punta. El motivo del lanzamiento de esta nueva versión de este personaje es bien sencilla, y todos vosotros podéis imaginarla. Se debe, ni más ni menos, al lógico efecto que ha producido la salida a nuestras pantallas de una nueva película con este título, que muchos de vosotros ya conoceréis.

El protagonista del juego, Jonathan Harker, tiene como misión rescatar a su resucitada esposa Mena de los insaciables colmillos del hombre vampiro. Este, aparecerá frente a vosotros al final de cada nivel vestido de una forma diferente, pero siempre con nuevas y cada vez más sucias artimañas. Entretanto, tendréis que veros las caras con una serie de monstruos horripilantes que tratarán de haceros la vida imposible, como murciélagos, lobos y toda esa fauna que no queréis ver ni en el zoo.

En resumen, un argumento bastante interesante, y un juego al que habrá que seguirle los pasos, porque promete.

LO NUEVO DE VIRGIN



La nueva remesa de juegos surgidos en las Islas Británicas no puede resultar más apasionante y variada La componen un extraordinario juego de plataformas, otro de simulación de combate y, por fin, una auténtica maravilla en cuanto a gráficos y sonido.

Desde la pérfida Albión nos llegan las últimas novedades que la prestigiosa casa británica Virgin ha sacado para las consolas Sega, con especial atención por la mayor de las tres, la Mega Drive.

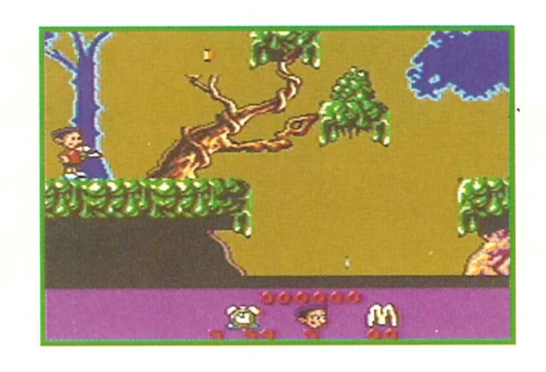
Para abrir boca, Mick & Mack Global Gradiators promete ser uno de los lanzamientos clave de este año en cuanto a juegos de plataformas.

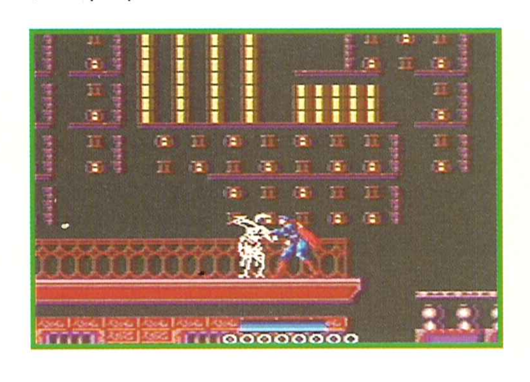
Muhammad Alí Boxing es el simulador de boxeo que todos los aficionados esperaban. Sobre todo, teniendo en cuenta que detrás de el están los componentes de Park Place, creadores de éxitos como John Madden o EA Hockey.

Finalmente, Another World, de Delphine Software, es visualmente lo más espectacular que ha podido mostrar hasta la fecha una Mega Drive. Sobresale en un aspecto: la velocidad, gracias a su procesador de más de 7 megaherzios.

Tampoco se han olvidado de tu amiga, la Master, y en poco tiempo encontrarás títulos tan alucinantes como Superman, un arcade repleto de acción ,o el propio Mick & Mack.

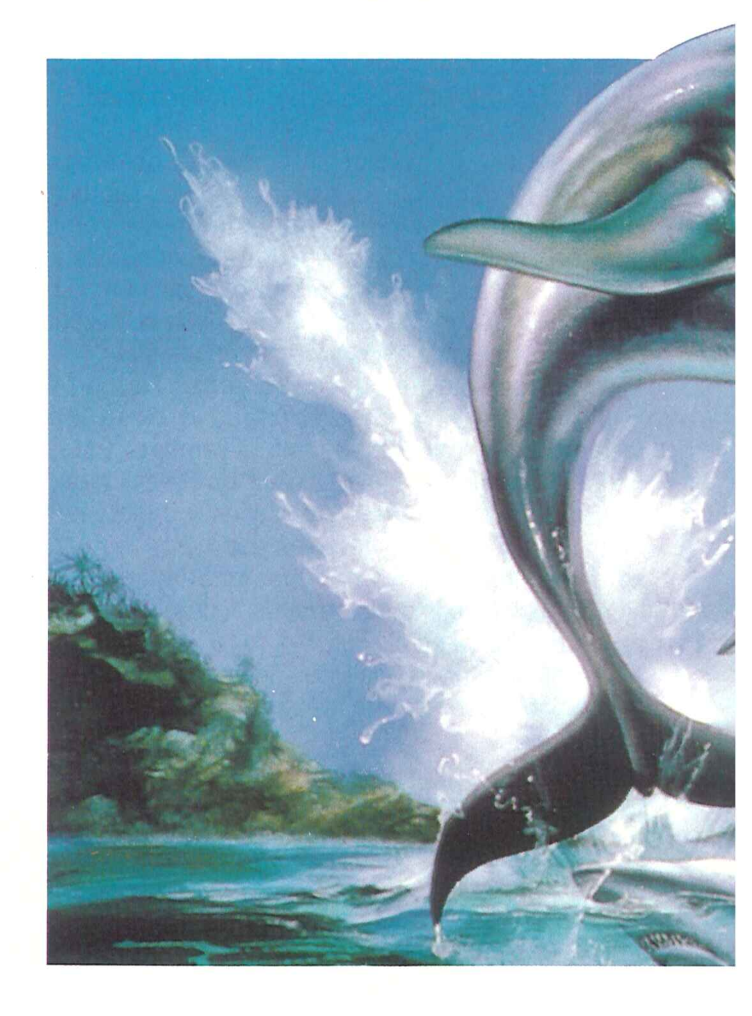




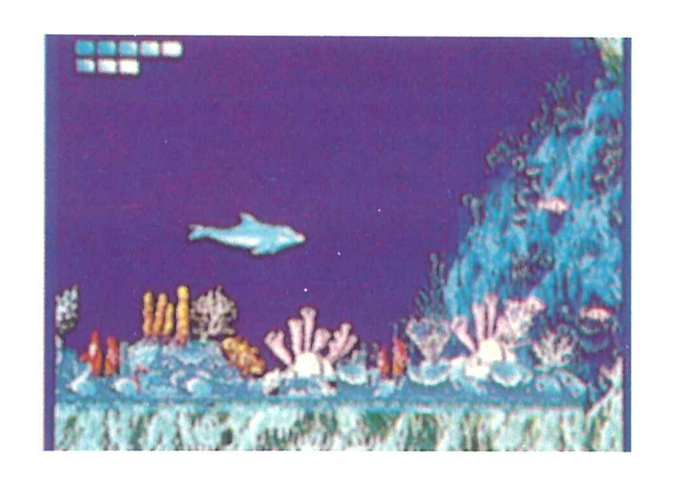




DOLI



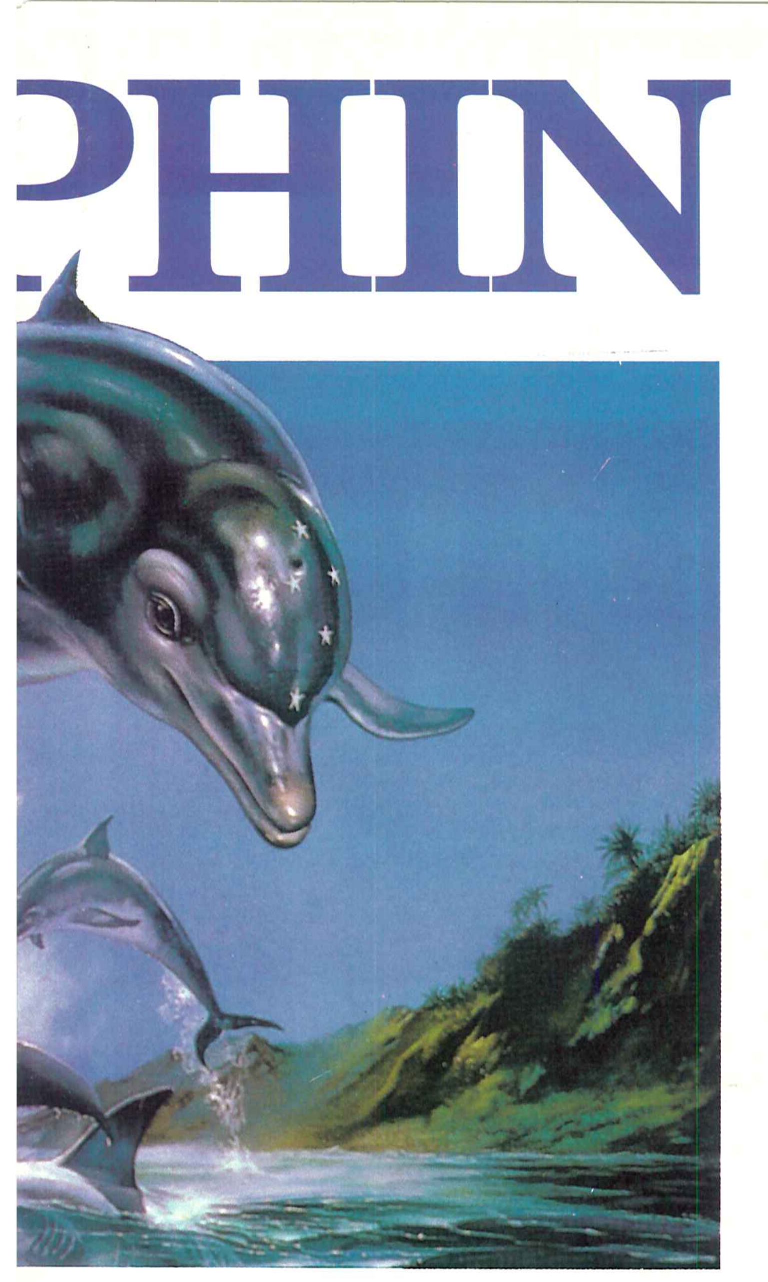
MOJ

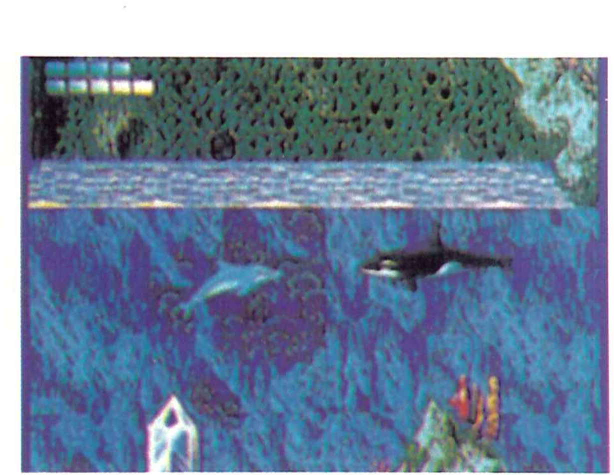


¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapídez de movimientos, el sexto

Unitros

PHIN



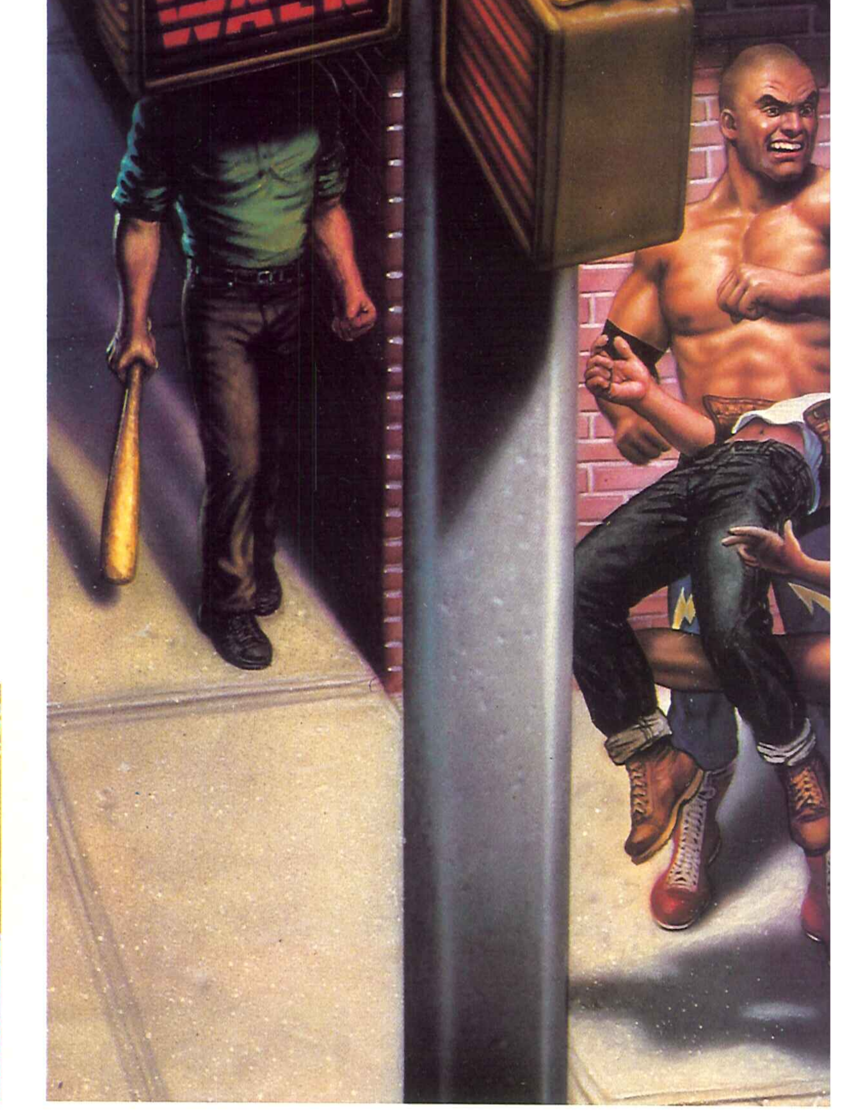


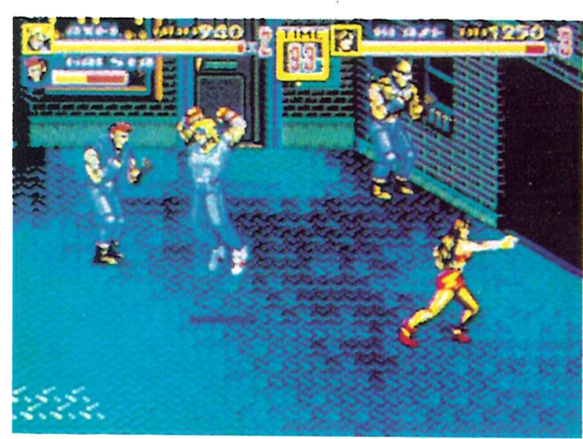
JATE

sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe. Su defensa es vital. ¡Mójate!.



STREET O





LA CALLE

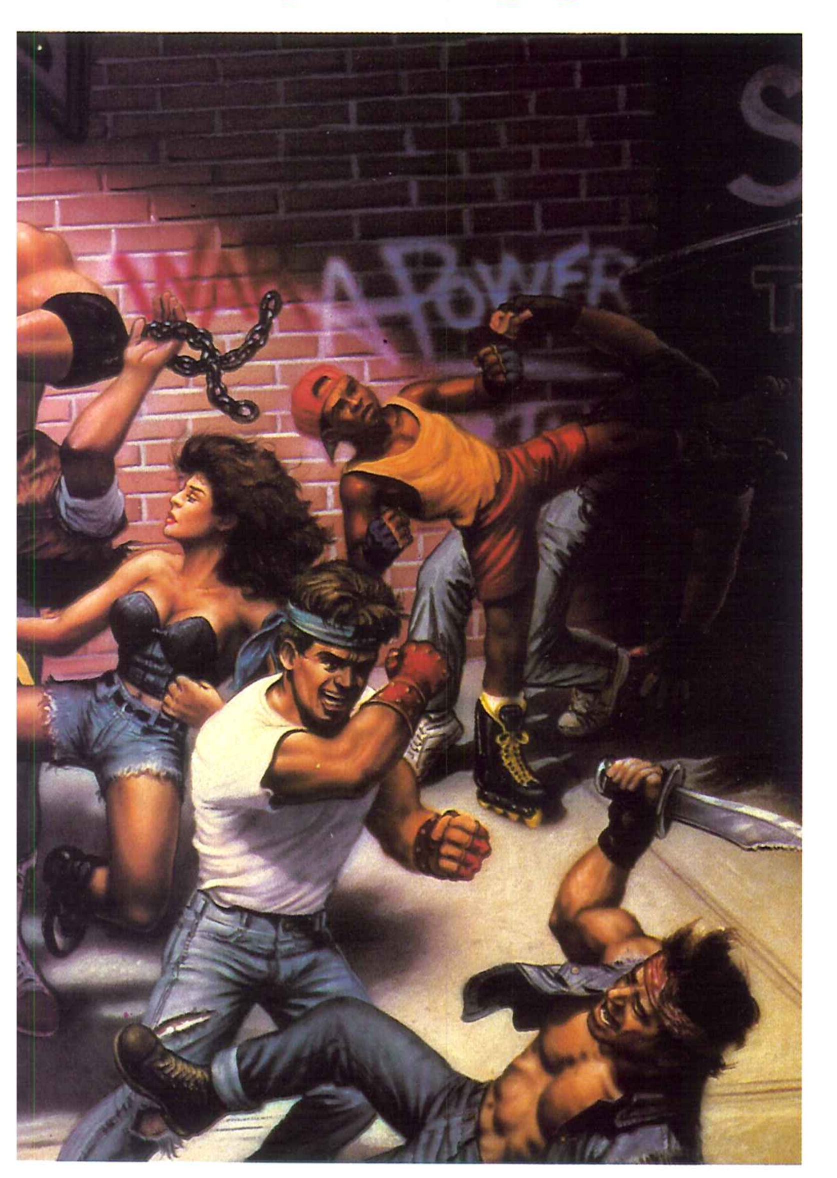


En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

Unitros



F RAGE II



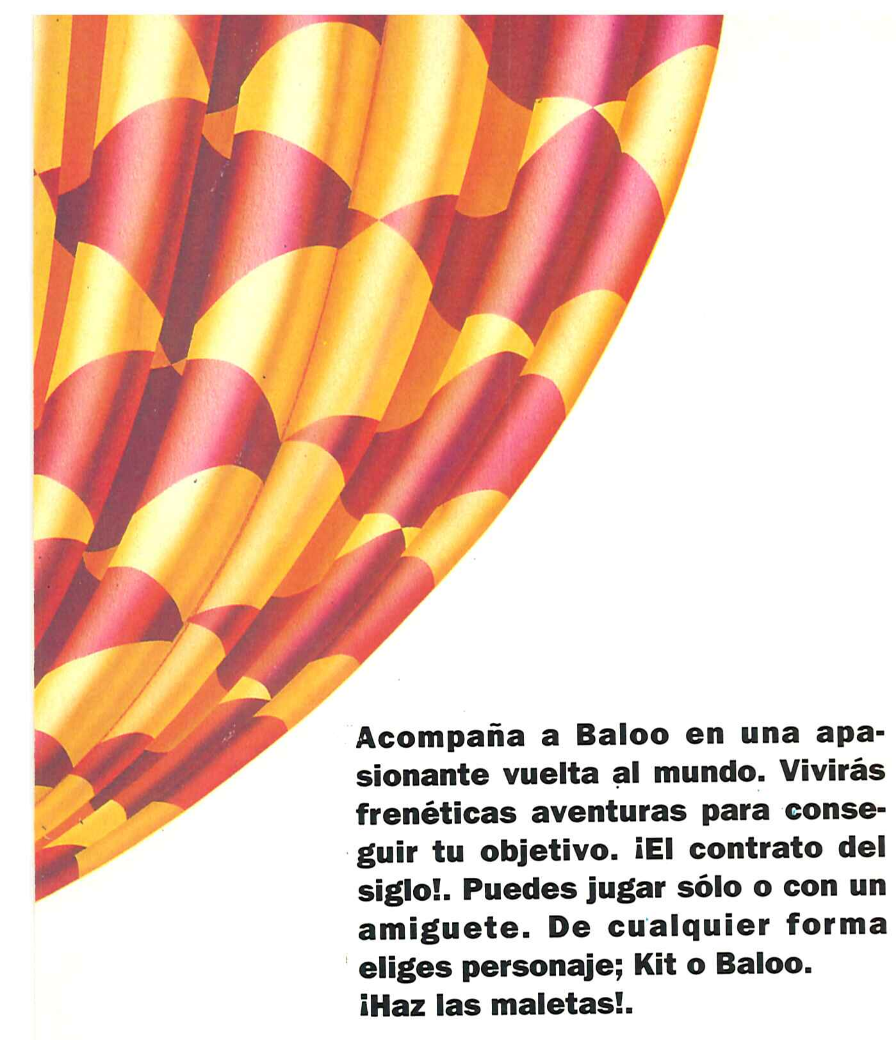


: ES TUYA

¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.
¡La calle es tuya!.

Vive una Aventura

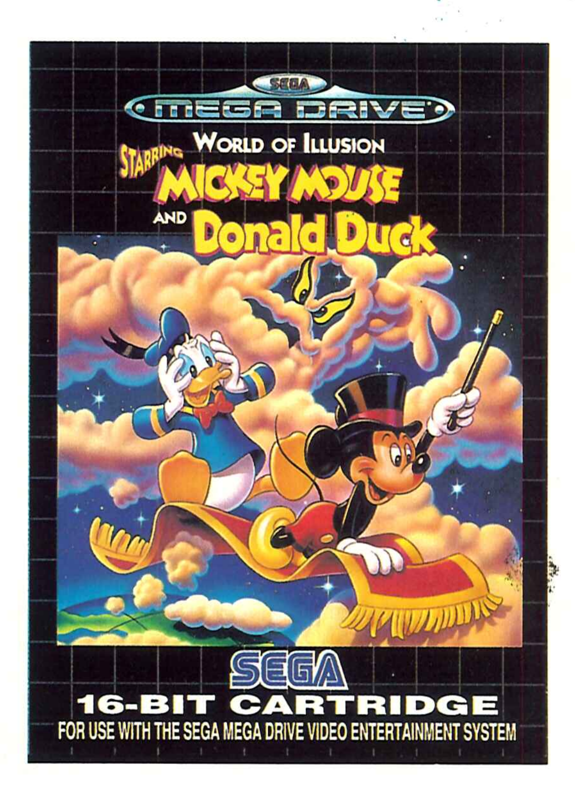
SEGA





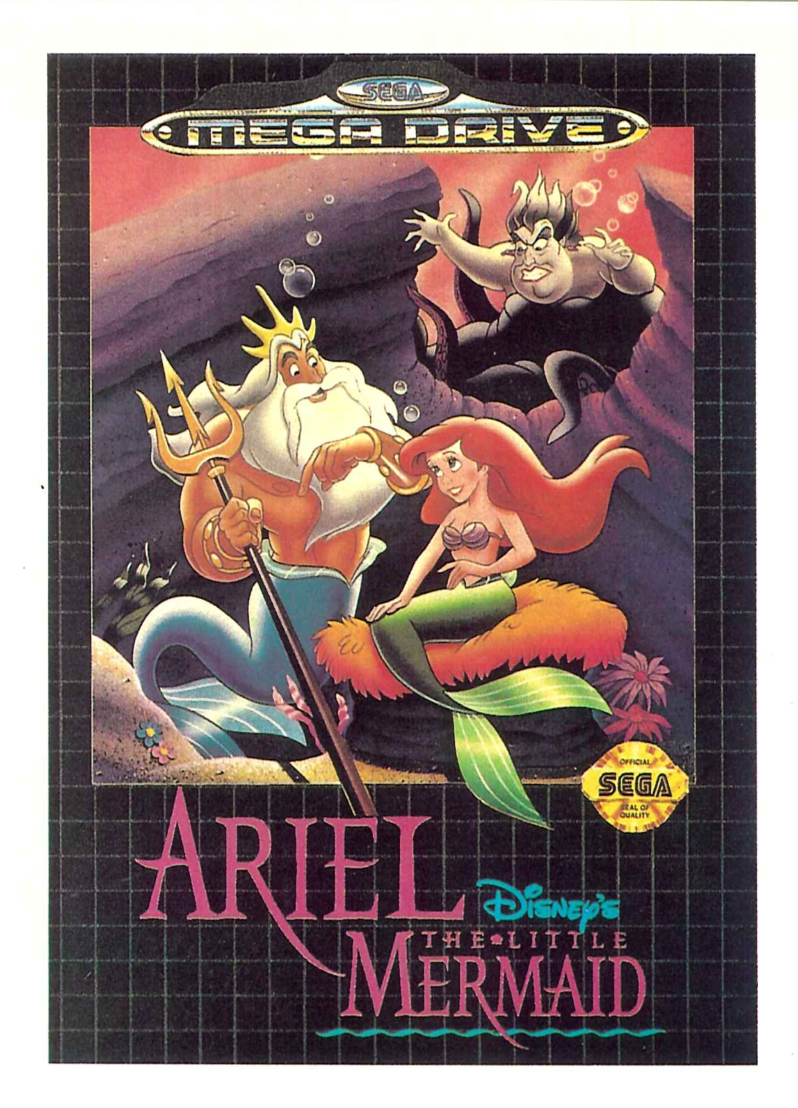
Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguete. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

JUEGATE



Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.

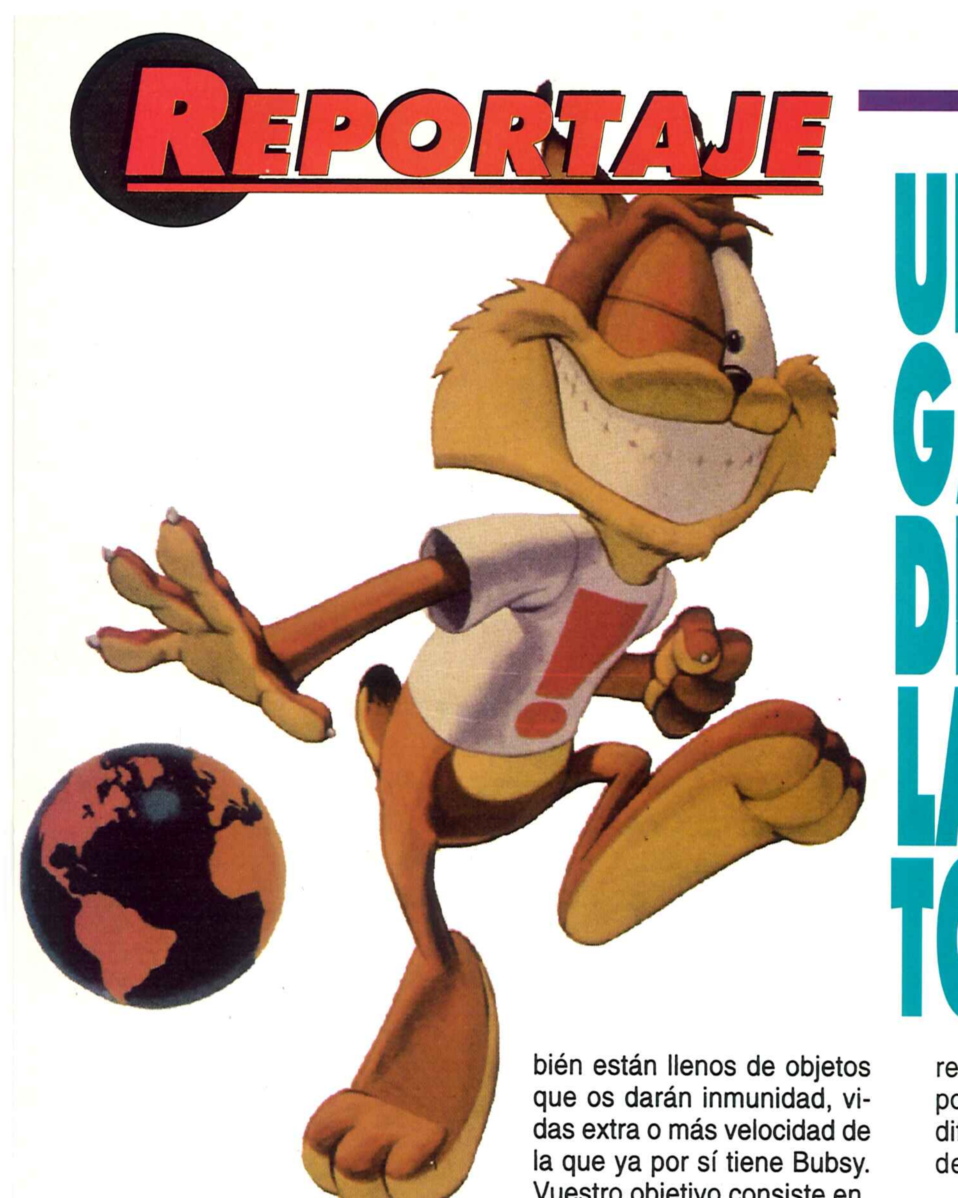


Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

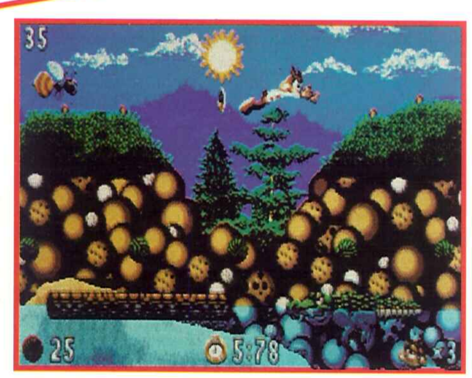
LO TODO



Vive una Aventura
SEGA



UN GATO DE LANAS TOMAR

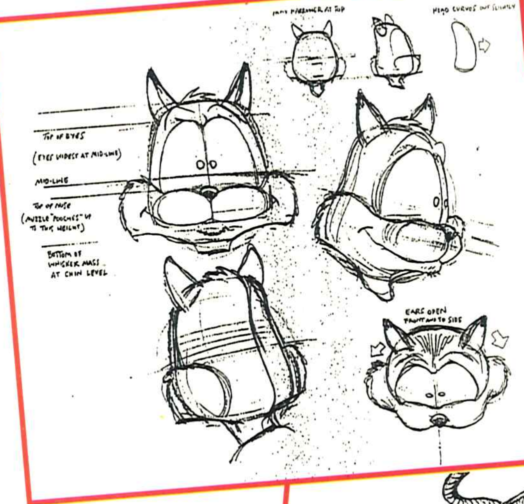


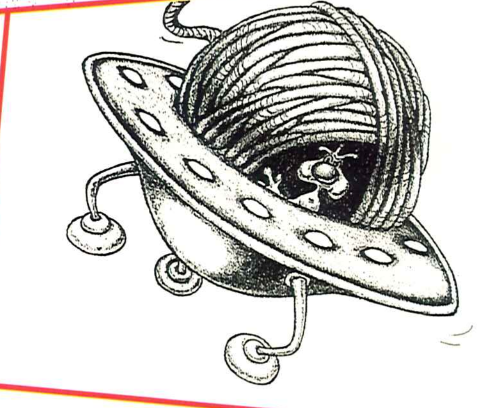
Ya está a punto de llegar, para Megadrive y Super Nintendo simultáneamente, todo un felino de 16 megas: Bubsy the Bobcat, obra de la firma británica Accolade. Este genial minino, casi tan veloz como el mismísimo Sonic, tiene como misión evitar que los Woolies se apoderen de todos los ovillos de lana de la Tierra, y eso es algo muy serio para los gatos de nuestro planeta. De entre todos ellos, sólo nuestro protagonista se atreverá a desafiar a los invasores.

Bubsy tiene tanta animación que es capaz de entablar una conversación con vosotros para cambiar impresiones acerca de la marcha de una alucinante aventura, que transcurre por cinco mundos repletos de enemigos y obstáculos que salvar. Pero también están llenos de objetos que os darán inmunidad, vidas extra o más velocidad de la que ya por sí tiene Bubsy. Vuestro objetivo consiste en recoger la máxima cantidad posible de ovillos de lana de diferentes colores, en medio de un auténtico festival de saltos y carreras espectaculares.

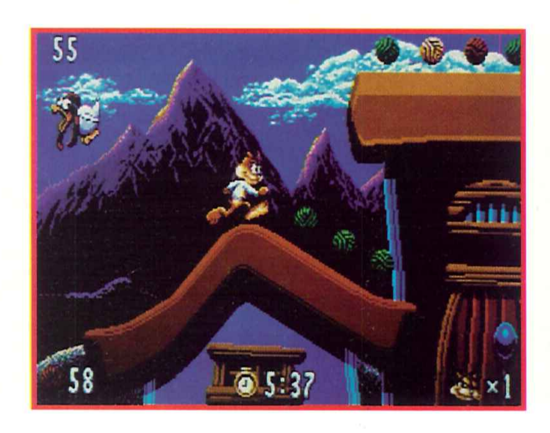
Técnicamente, ¿qué os podemos decir de un juego de 16 megas, dispuesto a arrasar con todo e incluso superar al mismísimo Sonic? Sencillamente, que es genial. Con un scroll básicamente horizontal y un altísimo grado de interacción (ya sabéis, aquello de hablar con otros personajes, mover objetos y demás maravillas de la técnica consolera), no dejaréis de admiraros ante las sorprendentes acciones de este endiablado minino. Por ejemplo, cuando se suba a un tronco y se desplace a toda velocidad por unos espeluznantes rápidos, es más que probable que os quedéis con la boca abierta ante el magnífico movimiento de la pantalla. Y es que Bubsy es, en palabras de John Skeel, uno de sus programadores, "el felino definitivo" (no te pongas celoso, Félix).

Desde el primer nivel, os llamarán la atención los vistosos gráficos y el scroll múltiple. Asimismo, en ambas versiones, os hará recordar todas las emociones que habéis podido vivir en juegos como Sonic, con un estilo similar a los dibujos animados. Cada uno de los

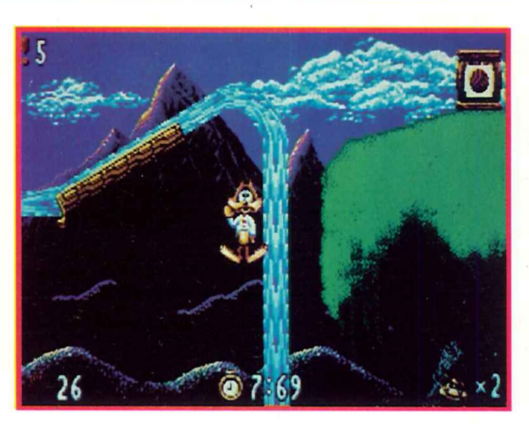




Como podéis ver en estos gráficos del "storyboard", todos los detalles de la animación se han cuidado hasta el último detalle, tanto cuando Bubsy monta en un platillo volante como cuando muestra toda su simpatía y su gama de expresiones casi "humanas".







16 capítulos son lo suficientemente largos para garantizaros horas y horas de juego, con múltiples aventuras. Entretanto, tendréis que ayudar a Bubsy a esquivar amenazantes rocas , bocas de riego y muchas otras sorpresas.
Los mandos del juego son sencillos de manejar. Afortunadamente, porque de otro modo caeríamos fácilmente en las trampas diseminadas a lo largo de nuestro camino. Un patinazo, y adiós muy buenas. ¡Ah!, permitidme un consejo: ¿por qué no curioseáis un poco en ese montón de cajas que parece poco importante? Puede que os llevéis una agradable sorpresa.
Para alcanzar algunos de los ovillos, tendréis que usar diversos objetos como catapultas, y saltar espectacularmente por los aires. Las pantallas ocultas y las cuevas añaden aún más emoción al juego. En cuanto a las inestables rampas para cambiar de plataforma, ¿qué os vamos a decir que vosotros no sepáis al cabo de cuatro o cinco trompazos?
Resumiendo el juego, os diré que está formado por cinco mundos. En el número 1, os veréis trasladados a un vistoso escenario lleno de cataratas, riscos e incluso algún que otro viaje en coche. Tendréis que localizar pianos móviles, coches enemigos, patos voladores, carros y macetas "suicidas", antes de que sea demasiado tarde.
En el mundo 2, haréis una divertida visita al parque de atracciones, repleto de payasos, perritos calientes saltarines, helados gigantes y perros voladores...
En el nivel 3 tendréis que abriros paso por intrincados laberintos y gigantes jefes, a los que no quiere ni su propia abuela, en medio de un escenario de película del oeste, cerca del Gran Cañón.
Cansados y polvorientos, llegaréis a daros un chapuzón al nivel 4, donde predomina la natación, el chapoteo y alguna que otra ahogadilla.
Por último, antes de vuestro enfrentamiento final con los Woolies, tendréis que atravesar el Mundo Forestal.
Y ya sabéis, para que nadie proteste, podréis disfrutar de todo esto en Megadrive y Super Nintendo. Una auténtica gozada, ¿no creéis?



Aquí vemos a los programadores de un juego que está llamado a ser más supersónico que el mismísimo Sonic y tal vez más divertido que el propio Mario, ¡sin ganas de ofender!

ENTREVISTA CON JOHN SKEEL,

director estadounidense del proyecto

HOBBY CONSOLAS: Bubsy the Bobcat es un juego muy rápido que parece una mezcla de Sonic y Tazmania. ¿Qué hay de cierto en esta comparación? JOHN SKEEL: Bastante, aunque también hemos aprovechado las virtudes de otros juegos como Mario, Mickey Mouse in the Castle of Illusion, Quackshot y otros.
Queríamos emular la velocidad de Sonic y la profundidad de Mario, y añadir más características partiendo de esa base.

Queríamos emular la velocidad de Sonic y la profundidad de Mario

H.C.: ¿Qué cree que ofrece este juego a los jugadores? J.S.: Hemos intentado crear un juego fácil de jugar, pero difícil de dominar. Hay una gran profundidad con múltiples caminos y bonificaciones ocultas.
También hemos procurado que la figura del protagonista resultara prácticamente perfecta, haciéndola más grande y expresiva, con capacidad incluso de hablar. Hemos dedicado más espacio de Rom a detalles como los cuadros adicionales de animación de Bubsy y sus enemigos, que a otro tipo de elementos.



MEGADRIVE



MALAS CALLES

STREETS OF RAGE 2

Cuando la ciudad parecía haber recuperado su ritmo normal tras la desaparición de Mr. Big, uno de sus lugartenientes más destacados se encargó de romper la calma. Tan sólo un año después de hacerse cargo de los negocios del difunto jefe, el sujeto en cuestión se ha convertido en un "capo" tan peligroso, que deja a la altura del betún todas las hazañas alcanzadas por su antecesor. Muchos hombres intentaron acabar con él, pero todos acabaron de igual manera: encontrando la muerte a manos de este sanguinario luchador. Su lema es bien sencillo, a la vez que escalofriante: "El que perdona, muere".

Mr. X, que es como se hace llamar este tipejo, cuenta con un elemento del que carecen la mayoría de los componentes de su clan: la inteligencia. Haciendo uso de ella, el peligroso criminal reclutó los servicios del mercenario a sueldo más peligroso de la costa Este: Shiva, el exterminador. Con esta protección, pensó que podía cometer todas las fechorías que le vinieran en gana, y encima dormir tranquilo.

Pero no contaba con dos viejos conocidos vuestros, que un año atrás habían logrado derrotar al terrible Mr. Big. Adam y Blaze unieron de nuevo sus fuerzas y encontraron el apoyo de dos nuevos aliados: Max, un luchador de tal fuerza que a su lado Hulk Hogan es una hermanita de la caridad, y Skate, el hermano pequeño de Adam.

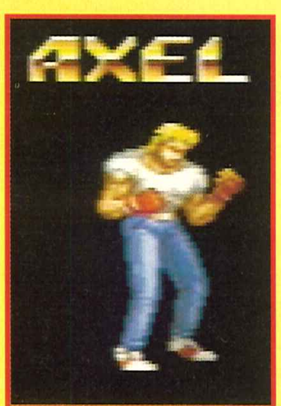
La pasada noche, Mr. X, con la colaboración de unas cuantas docenas de asesinos a sueldo, ha secuestrado a Adam. Con ello, pensaba que se cubriría las espaldas ante un hipotético arranque ►





De todas partes te saldrán peligrosos adversarios dispuestos a acabar con tu vida. No tengas clemencia con ellos.

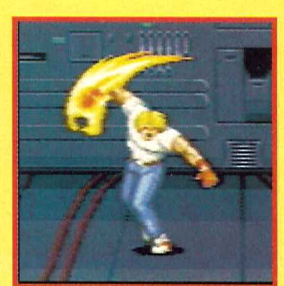
AXEL



- **Nombre:** Axel Stone
- **Ocupación:** Ex-policía
- **Hobbies:** Vídeo-juegos
- **Habilidad Especial:** Gran dominio de las artes marciales
- **Cualidades físicas:**
  - Fuerza: * *
  - Poder: * * *
  - Velocidad: * *
  - Salto: *
  - Resistencia: * *





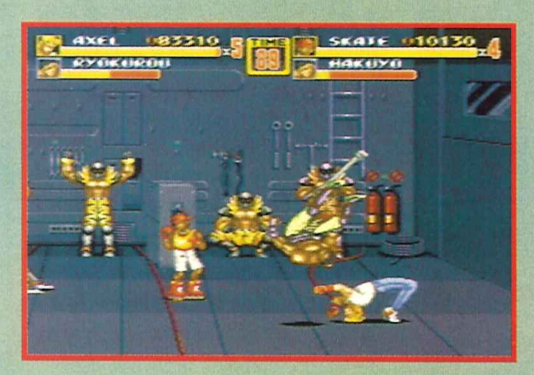


El único punto flaco de Axel es su incapacidad para ejecutar grandes saltos. Destaca, sobre todo, por su potencia especial, capaz de tumbar al enemigo más fuerte en pocos segundos.

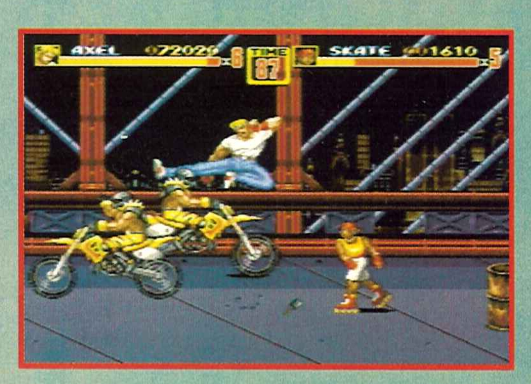










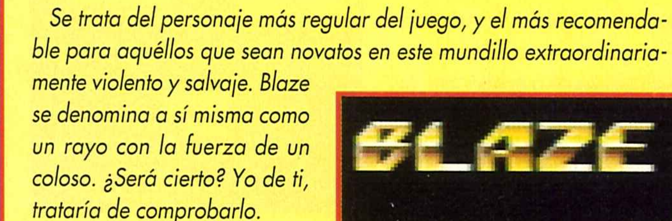


BLAZE

- **Nombre:** Blaze Fielding
- **Ocupación:** Ex-policía
- **Hobbies:** Bakalao, acid, house...
- **Habilidad especial:** Ha sentado cátedra en el noble arte de la patada.
- **Cualidades físicas:**
  - Fuerza: * *
  - Técnica: * *
  - Velocidad: * *
  - Salto: * *
  - Resistencia: * *

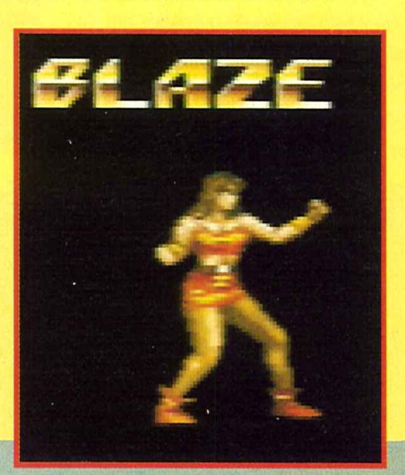






Se trata del personaje más regular del juego, y el más recomendable para aquéllos que sean novatos en este mundillo extraordinariamente violento y salvaje. Blaze se denomina a sí misma como un rayo con la fuerza de un coloso. ¿Será cierto? Yo de ti, trataría de comprobarlo.





Una vez tras otra, tu héroe preferido tendrá que hacer gala de sus mejores golpes y saltos para acabar con sus rivales, hasta llegar al temible Mr. X.

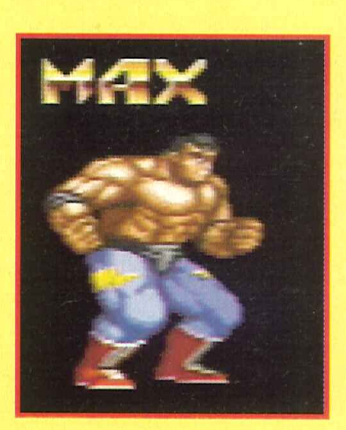


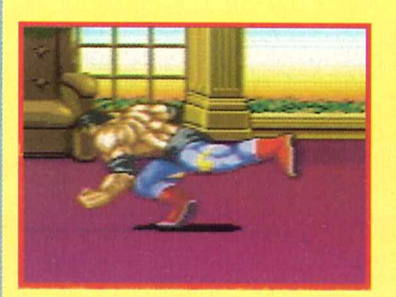


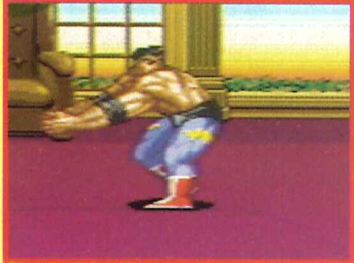


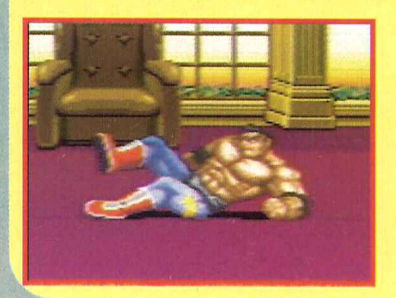
MAX

- **Nombre:** Max
- **Ocupación:** Luchador profesional de Catch.
- **Hobbies:** Cuidar sus plantas
- **Habilidad especial:** Invencible en la lucha cuerpo a cuerpo
- **Cualidades físicas:**
  - Fuerza: * * *
  - Técnica: * *
  - Velocidad: *
  - Salto: *
  - Resistencia: * * *





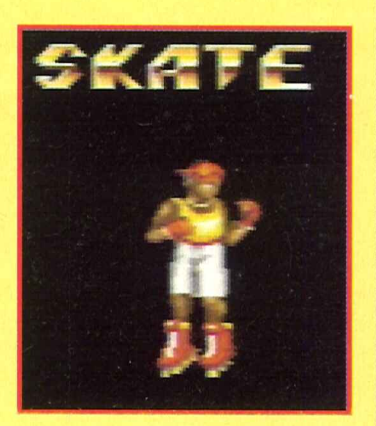




A costa de sacrificar la velocidad y el salto, Max ha conseguido ser el mejor luchador, tanto en el aspecto de fuerza física como, sobre todo, en el de la resistencia ante los golpes que le propinan sus enemigos. Es un auténtico bloque de músculos, capaz de tumbar un buey de un puñetazo.

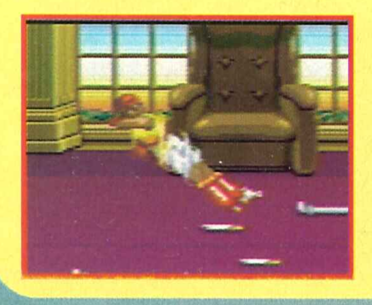
SKATE

- **Nombre:** "Skate" Hunter
- **Ocupación:** Estudiante
- **Hobbies:** Los vídeo-juegos y leer Hobby Consolas
- **Habilidad especial:** Saca un buen provecho del par de patines de competición que le acompañan
- **Cualidades físicas:**
  - Fuerza: *
  - Técnica: * *
  - Velocidad: * * *
  - Salto: * * *
  - Resistencia: *



El hermano pequeño de Adam ha jurado vengarse de sus secuestradores, y está dispuesto a acabar con todo el que se le ponga por delante. Sólo tiene un defecto: su corta edad, por lo que tanto la fuerza de sus golpes como su resistencia son mínimas.







➤ justiciero de nuestros héroes; pero lo único que ha conseguido es despertar su ira. La guerra entre los dos bandos ha comenzado, y se prevé una noche muy, pero que muy larga. ¿Quieres participar?

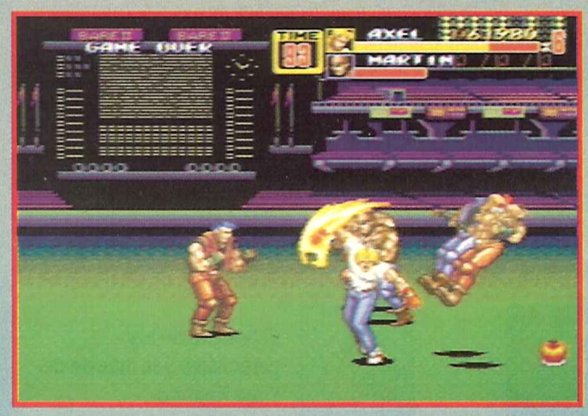
Como has podido apreciar, en las calles de la ira las cosas no han cambiado mucho de una año para otro: los mismos borrachos, las mismas pintadas, atracos en cada esquina... en fin, sabor de hogar para nuestros amigos. Tu objetivo consistirá en atravesar las diferentes fases pulverizando la dentadura de todos los sicarios de Mr. X, al mismo tiempo que tratas de conseguir jugosos puntos, con la sana intención de recibir alguna ansiada vida extra.

Pero, si quieres llegar lejos, habrás de armarte de valor, ya que tus rivales no serán simples gamberros de tres al cuarto, sino que se trata de auténticos asesinos. Esta vez tendrás que dejar a un ➤









Una nueva generación

Sega ha decidido apostar por los 16 bits, creando el mejor juego de lucha que puedas encontrar para tu Mega Drive. Jamás había visto sprites tan grandes y bien animados en un cartucho de la maravilla negra.

Vives, sufres, atacas... Streets of Rage es una nueva sensación; convierte tu Mega Drive en una máquina profesional dotada de las melodías que sólo un genio como Yuzo Koshiro podría darte, y de unos gráficos de tal calidad, que por un momento creerás que estás ante una recreativa. Si tienes una Mega Drive, no debes perderte esta maravilla bajo ningún concepto.

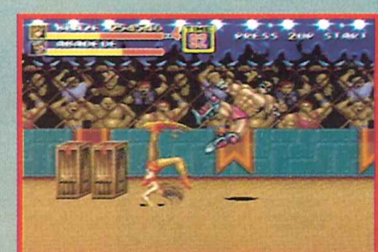
Némesis



Antes de llegar al temible Mr. X, nuestros amigos tendrán que acabar con toda la escoria barriobajera que infecta las calles de la ciudad. Los hay para todos los gustos, desde el clásico matón de taberna, hasta especialistas en Kickboxing y otras delicadezas, sin olvidar al más alucinante de todos ellos: Shiva, la mano derecha de Mr. X, una auténtica máquina de matar.













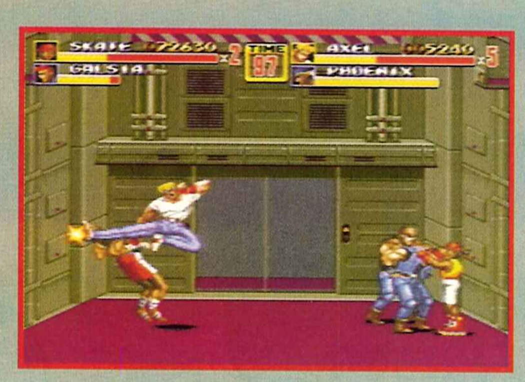














Una lucha a muerte

Si estáis cansados de desfacer entuertos por los barrios bajos, este juego os da la oportunidad de participar en peligrosas peleas, al mismo tiempo que os sirve de entrenamiento para después poder "canear" mejor a los macarras de turno. Sólo tiene una pequeña pega: en esta ocasión, no existe la posibilidad del perdón; la lucha deberá ser a muerte. Si logras salir adelante de esto, tu valentía habrá quedado sobradamente demostrada.









lado las buenas maneras y los sentimientos compasivos, para centrarte en otro muy simple y personal: la venganza.

Hombres armados de jet-pacs cruzarán los aires a la mínima que te descuides con el objeto de marcar su puño en tu rostro, decenas de motoristas surcarán las calles a la caza del peatón... y eso es sólo el principio. Te esperan boxeadores de 300 kilos, robots con el gatillo de sus pistolas preparado para vaciar el cargador, obesos comefuegos, karatekas de tebeo y, en resumen, un grupo de impresentables dispuestos a todo con tal de que el crimen y la cretinez reinen en las calles. De ti depende impedírselo.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Ajustable

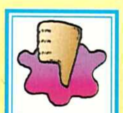
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 8


93


91


94


El tamaño de los personajes y la música de Yuzo Koshiro.


Un detalle: los decorados son algo parecidos a los de la primera parte.

93

TUS MEJORES ALIADOS

Alíate con los dos Super Accesorios de SUPER NINTENDO. Ganarás en todos los frentes de la diversión.

El **Nintendo Scope**, un bazooka inalámbrico de casi un metro de largo que funciona por infrarrojos. Disfruta al máximo de los 6 juegos de acción que van incluídos en tu Nintendo Scope. Y el **Mario Paint**, un ratón y un cartucho que se las pintan solas.

Con él podrás crear tus propias imágenes e inventar nuevas dimensiones, eligiendo colores, texturas e ilustraciones. Ponles música y pásalos a video para que todos lo vean.

Con unos aliados así, nunca perderás.







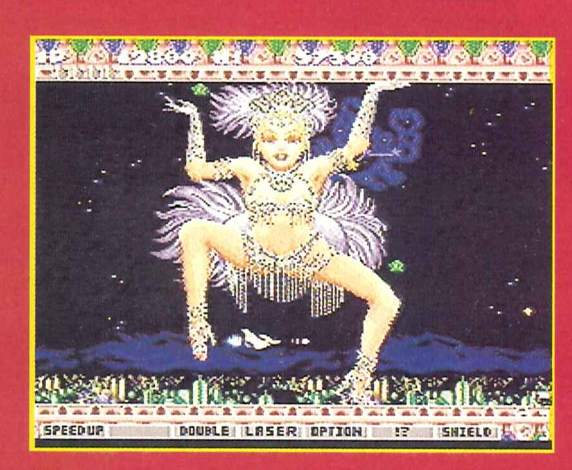
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

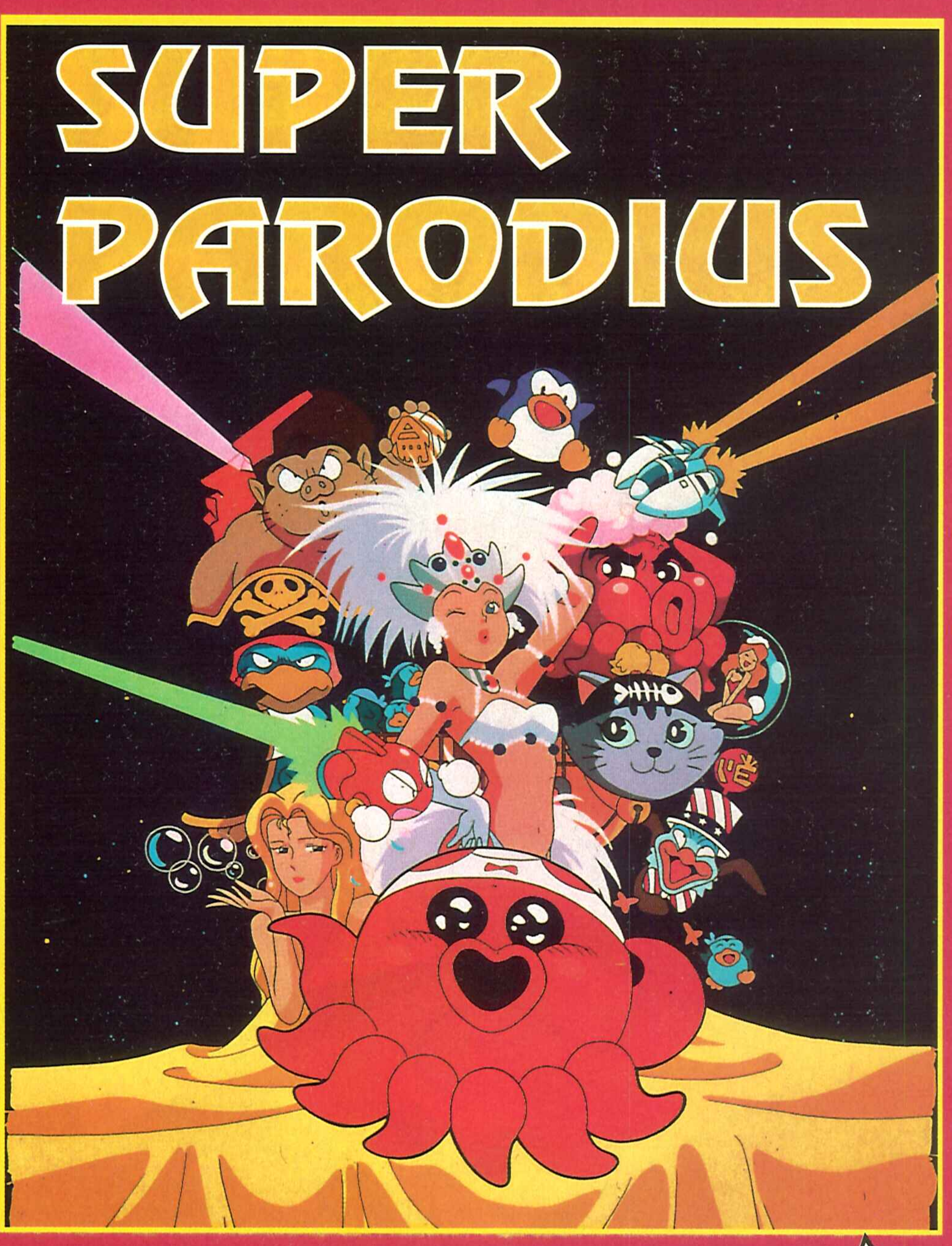
LO MÁS
NUEVO











Si pensabas que salvar a la Tierra de una malvada invasión era un asunto que debía tratarse con total seriedad, Súper Parodius te enseñará que también puede hacerse entre bromas y sonrisas.



MITAD GRADIUS MITAD SIMPATÍA









Después de las glorias y honores que han supuesto cada uno de los títulos de la saga shoot'em up más famosa de todos los tiempos, Gradius/Némesis, Life Force/Salamander, Vulcan Venture, Gradius 3, y el espectacular Xexex, Konami ha decidido crear un homenaje en forma de juego, para celebrar lúdicamente su acierto y éxito en el difícil campo de los matamarcianos.

Así nació Parodius, un excelente shoot'em up horizontal que convierte el desarrollo del juego, las naves protagonistas y a todos los enemigos en una parodia viviente, plagada de notas de humor y realizada con una simpatía y nostalgia realmente impecables. Pero, antes de continuar, escuchad todos el atrayente argumento que se esconde tras este nuevo clásico.

Te encuentras en este mismo año, 1993, y las cosas están realmente mal para la trastornada humanidad que habita en el globo terráqueo. La ilusión se ha perdido para todos los habitantes, que sólo se rigen por el inexorable poder del dinero y la ambición. Mientras, los niños se encierran en sus habitaciones a jugar con la consola, y no hacen caso de sus madres y familiares, ¡bieeeen! Tan solo abandonan sus máquinas de video juegos para visitar el frigorífico en busca de alimentos ultracongelados. Fuera, en las calles, los centros recreativos se encuentran llenos hasta la saciedad de gente que pierde su exiguo sueldo frente a infernales matamarcianos de una dificultad endiablada.

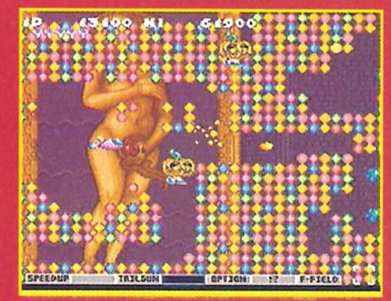
Pero, ¿qué sucede aquí?, ¿será culpable el gran pulpo rojo que se acerca a la tierra parsimoniosamente? Tal como están las cosas, si ese pulpote se presenta en nuestro planeta, podría conquistarlo fácilmente. ¡Hay que hacer algo!

Mientras, nuestro héroe y octópodo Mister Parodius acaba de regresar de su última aventura, donde ha tenido que hacer frente a las acelgas vesiculares. Con gesto cansado, recoge ➤















Los protagonistas

En Súper Parodius puedes elegir a cualquiera de estos cuatro personajes para protagonizar la más graciosa aventura espacial de todas las épocas. Cada uno tiene su propio armamento y posibilidades, pero todos son igual de simpáticos y graciosetes:

Vic Vipper: *esta navecilla de simpática apariencia ha salvado al planeta Gradius en más de cuatro ocasiones, y está dispuesta a ayudar a su amigo Mister Parodius en esta nueva aventura. Procura equiparte de options y lásers.*

Mister Parodius: *es el pulpito protagonista de la historia, y es posible que su padre sea el villano del juego. Sus armas más importantes y demoledoras son los Ripple laser, Options y la Octopus trap.*

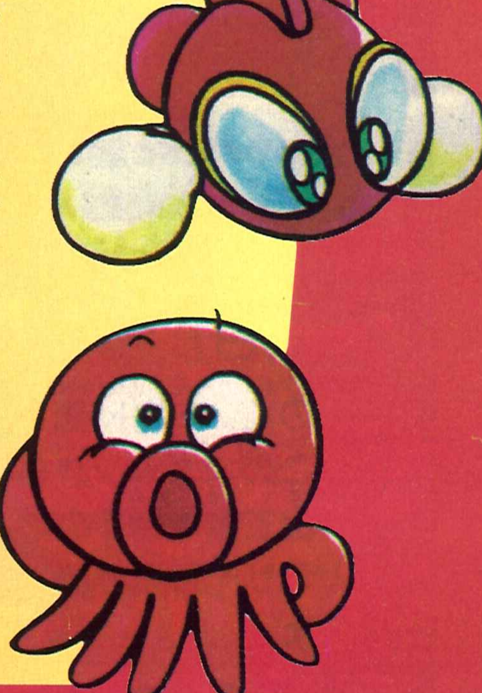
Twin Bee: *esta simpática navecilla ha protagonizado ya muchos juegos de Konami y tiene gran experiencia a la hora de librar batallas. Si logras hacerte con el Rocket Punch, el three way Laser y unas Options serás casi invencible.*

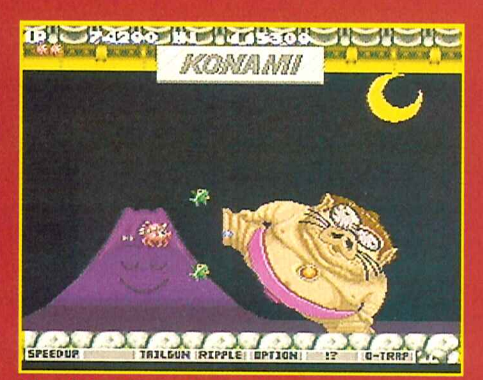
Pentaro: *¿recordáis el Penguin Adventure? Pentaro ha protagonizado también algún arcade que otro, y quiere ayudar a su amigo el pulpito a solucionar este misterio. Sus armas favotitas son el Spread Gun y las Options.*











Una de las principales virtudes de este programa de Konami radica en la simpatía de sus gráficos, que hará que se te escape más de una sonrisa.



¡Campana sobre campana!

Aunque queden ya un poco lejos las pasadas navidades, este titulillo viene de perlas para explicaros las armas especiales que esconde Súper Parodius.

Cuando derrotes a ciertos enemigos, en vez de soltar una cápsula de potencia, lanzarán hacia nosotros una campana de color amarillo. Si la disparamos, observaremos cómo cambia de color y, dependiendo del color que tenga cuando la atrapemos, seremos poseedores de un poder especial y utilizable con el botón A:

Campana amarilla: la primera vez que la atrapemos, nos regalará 500 pts, que irán aumentando a 1000 pts, 2500 pts, 5000pts y 10.000 pts. Pero si se nos pasa alguna, tendremos que empezar otra vez por 500 puntos.

Campana azul: tendremos a nuestra disposición una súper bomba que fulminará todo lo que permanezca en pantalla. Podemos almacenar hasta tres.

Campana blanca: un megáfono aparecerá ante nuestro protagonista, aniquilando a todo el que sea alcanzado por las palabras que lanza. ¿Qué significarán las palabras del megáfono?. No podrás disparar.

Campana verde: durante un limitado período de tiempo, el jugador aumentará de tamaño volviendose invencible, y pudiendo aplastar a sus enemigos. No puedes disparar.

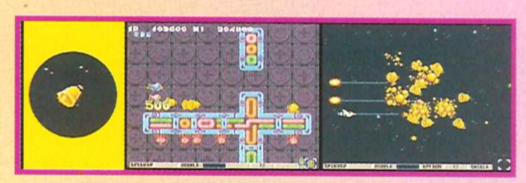
Campana roja: una barra de energía se situará a modo de barrera en pantalla, tronchando a todo aquél que se atreva a cruzarla. Puedes lanzar hasta tres.

















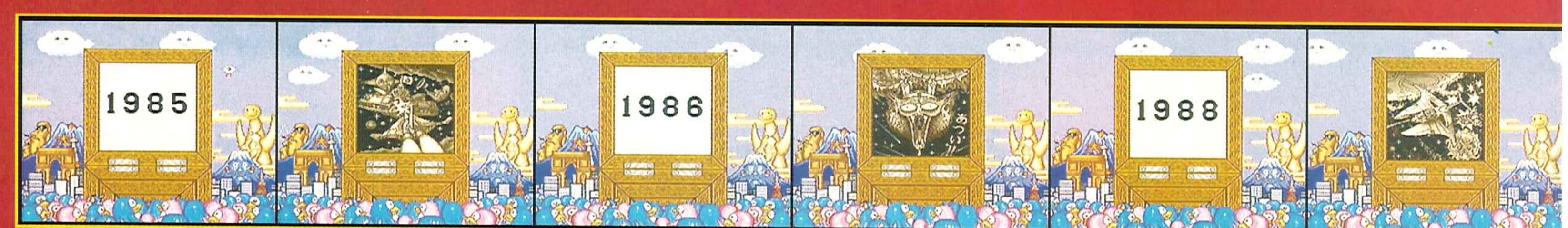


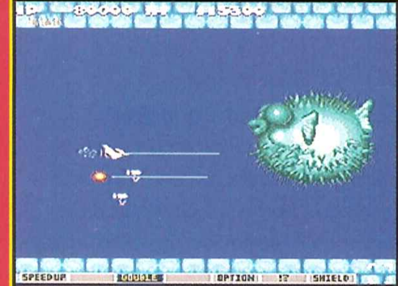


















--➤ el periódico y.... ¿quién demonios es ese pulpo que sale abrazando la Tierra en la fotografía? Segundos después, la imagen de su padre desaparecido dos años atrás se cruza por su mente.

Esto hay que solucionarlo pronto. Y para ello, el pulpito Mister Parodius ha llamado a sus buenos amigos Vic Vipper, la nave del Gradius, Pentaro, el pingüino de Konami, y Twin Bee, otro popular héroe de la compañía nipona. Juntos atravesarán todo el universo en busca del culpable de todo el caos reinante, y le darán su merecido castigo, un azote estelar de gran potencia, aunque sea el papá de Mister Parodius.

Pero, para que llegues a enfrentarte con el gran pulpo rojo, tendrás que completar, con el protagonista que más te guste de todos (Vic Vipper, Mister Parodius, Pentaro o Twin Bee), once espléndidos escenarios de todo el universo, habitados por seres alucinantemente graciosos y preciosistas, pero de los que no te podrás fiar en absoluto, porque pueden resultar letales para tus héroes. Y, como era de esperar, para poder visitar la siguiente fase no te quedará más remedio que eliminar a un gran enemigo, amigote personal del gran pulpo rojo, y que te producirá mil y una carcajadas por su simpática apariencia.

Además, como es habitual en esta saga matamarcianos, si recoges las cápsulas que sueltan algunos enemigos, tendrás la oportunidad de ampliar la potencia y versatilidad de tu nave o personaje hasta límites realmente destructores. Y, por si fuera poco, unas traviesas campanas que pululan por todos los niveles, te otorgarán interesantes poderes para acabar con el enemigo de una forma original y divertida. Pero para ello, tendrás que aprender antes a utilizarlas adecuadamente.

Modo O'make

Antes de lanzarte en búsqueda del fiero pulpo rojo, puedes entrenar tu potente poder de disparo y tus dotes arcadianas en la opción O'make. En este juego no habrá descanso, y tendrás que atravesar cientos de peligros hasta enfrentarte al enemigo final; afortunadamente, las cápsulas de ampliación abundan y podrás equipar a tu nave rápidamente. El único objetivo de este modo es hacer puntos y entrenarte un poquito.



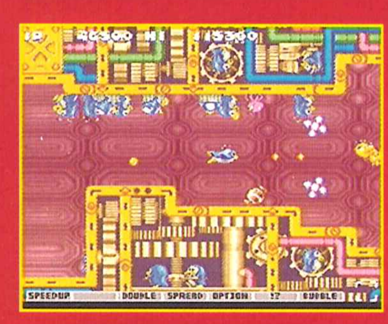








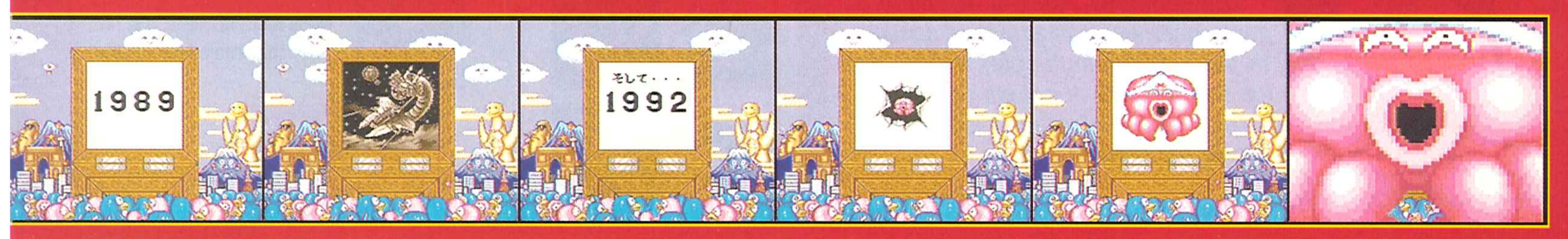












LO MÁS

NUEVO

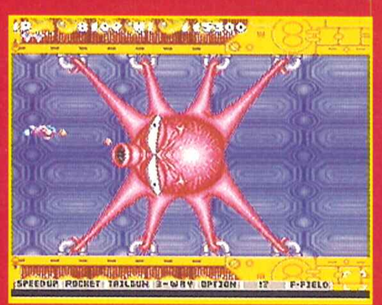


Y este es el atractivo panorama que te espera cuando introduzcas Parodius en tu consola. Un festival multicolor plagado de geniales toques humorísticos, y con una banda sonora de corte clásico realizada mediante instrumentos digitalizados. Es decir, una auténtica obra maestra.

¡Ay!, podría seguir contándote muchas cosas acerca de Super Parodius, pero no quiero aburrirte, y sí invitarte a que disfrutes con unos de los juegos más bonitos, originales y bien hechos de todo el catálogo Super Nintendo. Sus virtudes audiovisuales, jugables y adictivas están fuera de toda duda, y Konami ha trabajado duramente para presentar un cartucho que supera a muchos shoot'em ups "serios" que inundan el panorama del videojuego mundial.

¡Enhorabuena Konami! Y muchas gracias por seguir realizando títulos para esta alucinante saga de arcades legendarios, que tantas ilusiones, magia y fantasía han regalado y regalarán a nuestros sentidos.



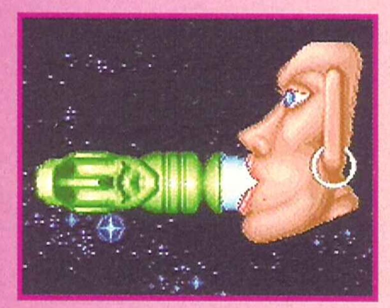


Enemigos finales

Los guardianes finales de Súper Parodius son productos dignos de las mentes extraordinariamente retorcidas y crueles de los programadores de Konami. Prepárate para luchar contra gatos piratas con barco incluido, bailarinas gigantescas, mozas durmientes, el Tío Sam, luchadores de sumo y muchas criaturas más que harán que te partas de risa. Para que vayas tomando nota, aquí puedes ver alguna de ellas.











Cuando la parodia supera al arcade

Después de la sagrada colección de shoot'em ups con que Konami ha regado de éxitos los salones recreativos y alguna de nuestras consolas, no había mejor forma de homenajear al género que con una nueva obra maestra, hecha en un encomiable tono de broma. Sobresalen sus gráficos de genial colorido, una música realmente brillante y un extensísimo mapeado de once niveles plagados de alucinantes sorpresas. Pero, además, cuenta con muchas opciones de juego, cuatro protagonistas a elegir y el divertido modo O'make para disparar como locos.

En definitiva, Konami ha vuelto a sorprendernos una vez más, al convertir una parodia multicolor en uno de los tres mejores shoot'em ups con el que pueden disfrutar los poseedores de una Súper Nintendo.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

KONAMI

Nº jugadores: 1

Dificultad: Modificable y totalmente simpática

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 11



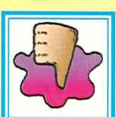
95



La simpatía y el cariño con que se ha homenajeado al mítico Gradius. Y el sonido, los gráficos, los enemigos...



93



Nada amigos, nada. ¡Os reto públicamente a encontrarlo!



96

95

MICKEY YA SABE DÓNDE ESTÁ LA ACCIÓN... ¿Y TÚ?



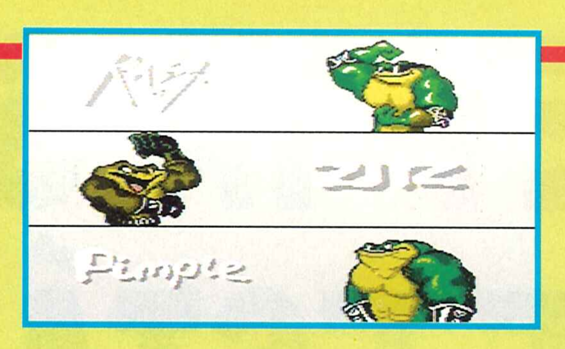
Vuelve la Acción. Y este mes con más fuerza que nunca. Porque en Nintendo Acción te hemos preparado un número que no tiene desperdicio. Toma nota. Para empezar te llevamos hasta el final de juegos tan geniales como Star Wars y Maniac Mansion de N.E.S., Battletoads y Dragon´s Lair de Game Boy o la última maravilla para Super Nintendo, Bart´s Nightmare. Pero ésto no es todo, porque, además, seguimos con nuestras súper guías de Super Mario World y Street Fighter II. ¡Una auténtica pasada!

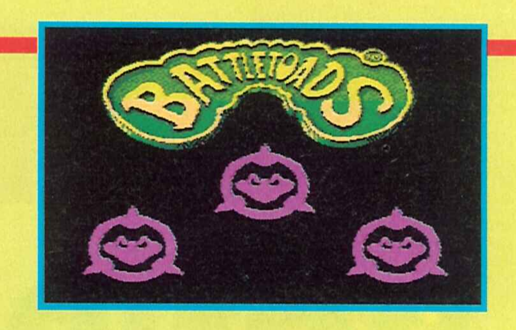
Y sin contar con que te comentamos una a una las novedades más interesantes para tu Nintendo o que te ofrecemos los trucos más alucinantes para esos juegos que te quitan el sueño.

Te lo advertimos: Nintendo Acción se va a convertir en tu revista favorita.

Búscala todos los meses en tu quiosco

LO MÁS NUEVO





LAS RANAS GUERRERAS

¿Quién no conoce a las Tortugas Ninja? Supongo que a estas alturas de la vida, todos nuestros mega culturizados lectores conocerán a la perfección a dichos guerreros. Pues bien, aunque en nuestro territorio sean éstos los únicos luchadores que se conocen dentro del reino animal, esto no es, ni muchísimo menos, exacto.

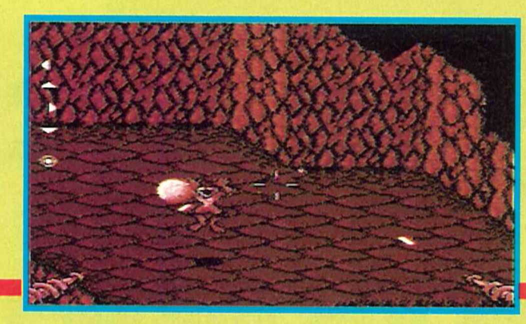
En una charca de un lejano lugar, de cuyo nombre no puedo acordarme (mejor dicho, ni siquiera lo sé, porque se trata de uno de los grandes enigmas de nuestro siglo), hace ya algún tiempo que tres ágiles ranas comenzaron un duro entrenamiento para lograr lo que ya han conseguido: ser unos auténticos guerreros, de los más temibles de la galaxia.

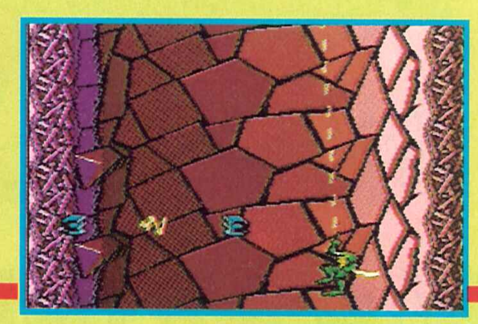
Ahora, estos tres batracios (Rash, Zitz y Pimple) primos de Gustavo, el reportero más dicharachero de Barrio Sésamo, se han introducido de un enorme salto en un cartucho para protagonizar uno de los mejores juegos que existen para nuestra amada Nes. Pero todo juego debe tener su historia, y eso es precisamente lo que estás a punto de conocer si continúas leyendo estas páginas.

Todo comienza cuando el profesor T. Bird y sus Battletoads estaban llevando a cabo la misión de escoltar a la princesa Angélica de vuelta a su planeta natal, donde el emperador Terran, su padre, la esperaba. A mitad del largo camino, Pimple decidió llevar a Angélica en la nave Toadster a una estación espacial de recreo. Fue entonces cuando la tragedia tuvo lugar. La malvada Reina de la Oscuridad abordó la nave y la transportó a Ragnarok, su planeta. Afortunadamente, Pimple tuvo tiempo para enviar un mensaje de socorro a sus compañeros, relatando el fatal destino que, irremediablemente, aguardaba tanto a la princesa como a él mismo. En ese momento, el profesor Bird comienza a idear el plan de rescate en el que →



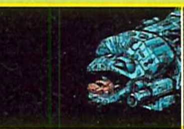
















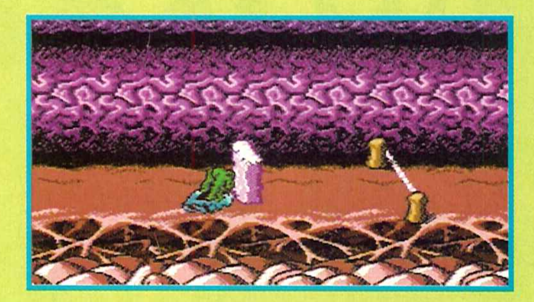


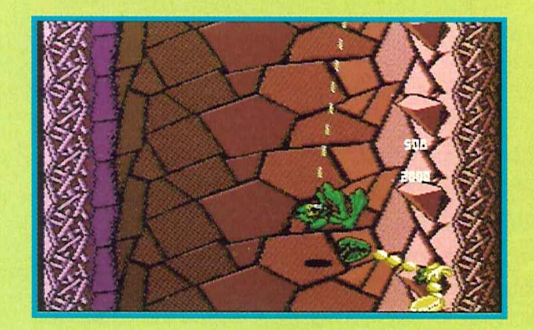


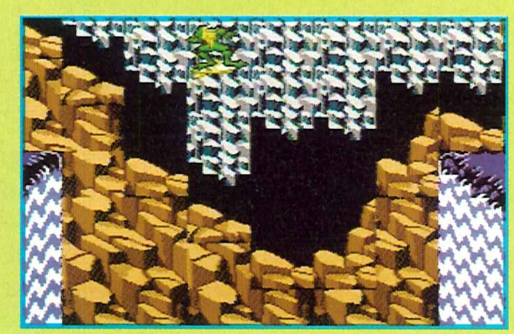


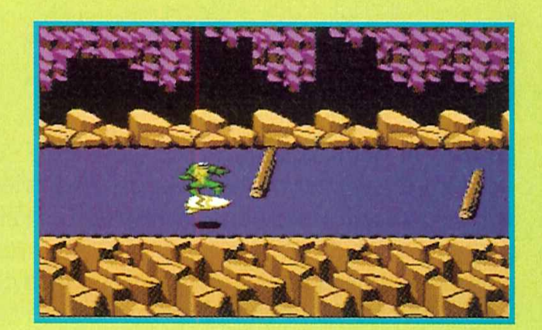


Si antes fueron las Tortugas Ninja, ahora son las ranas de Battletoads quienes te traen una apasionante aventura.

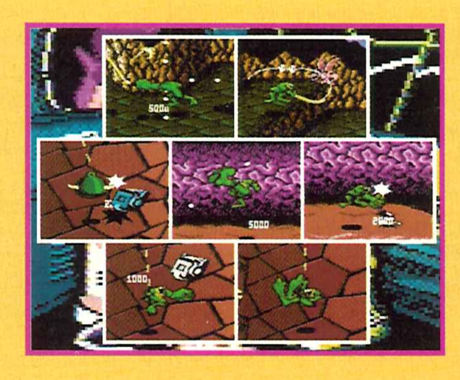








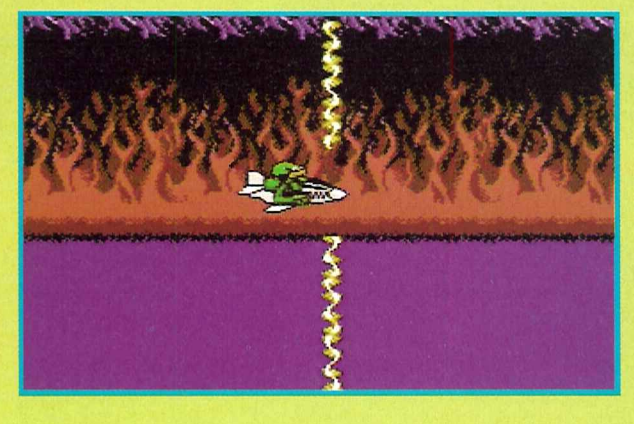
Una bofetada... ...y una sonrisa



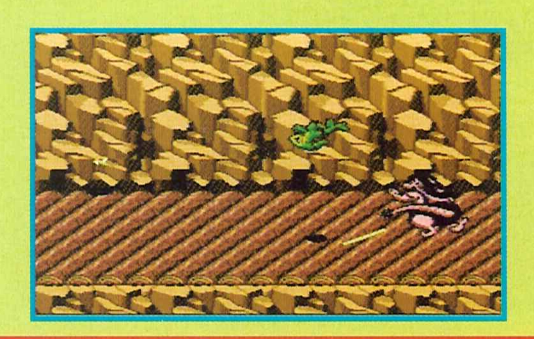
Dentro de la vida real, el final de la vida de alguien o de algo siempre es un hecho triste y desgraciado. Pero, en el mundo de las consolas, estamos ya acostumbrados a acabar con nuestros enemigos despiadadamente, sin sentir ningún remordimiento de conciencia. En este cartucho, no sólo no tendrás ninguna piedad con tus contrincantes, sino que incluso podrás destruirlos mientras te ríes a carcajada limpia. Esto se ha conseguido gracias a la imaginación de los creadores de Battletoads, que han programado varias «simpáticas» formas de golpear. Si no te lo crees, no tienes más que contemplar las imágenes para comprobar que es completamente cierto.

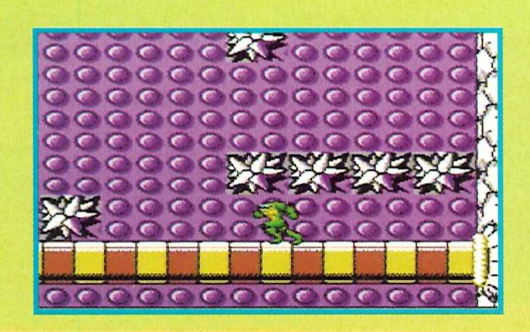
Tu personaje tendrá que hacer gala de todas sus artes y demostrar sus cualidades. En ocasiones, le hará falta correr a gran velocidad, y en otras saltar lo más alto posible para así esquivar todos los obstáculos que le salgan al paso.

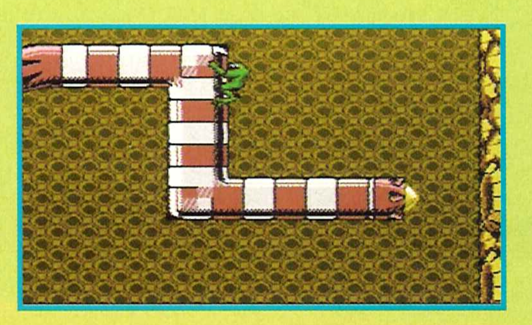


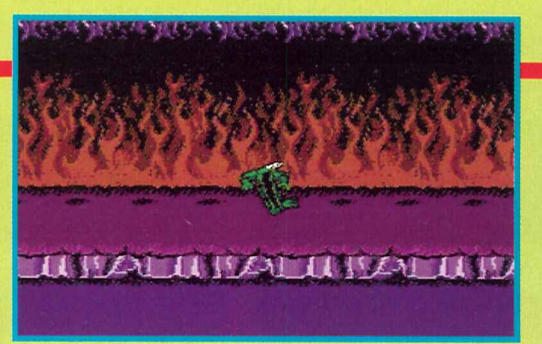


En alguna ocasiones, tu rana podrá pilotar ciertas aeronaves que le permitirán circular a mayor velocidad sin que sus poderosas ancas sufran esfuerzo.

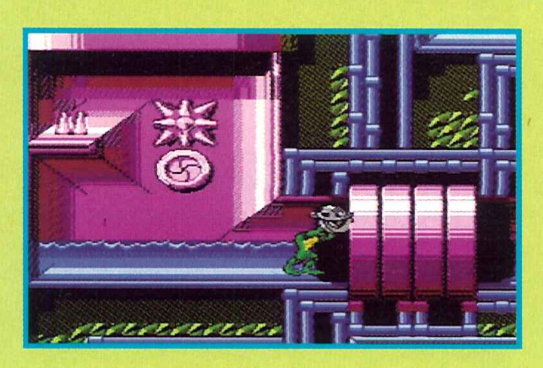




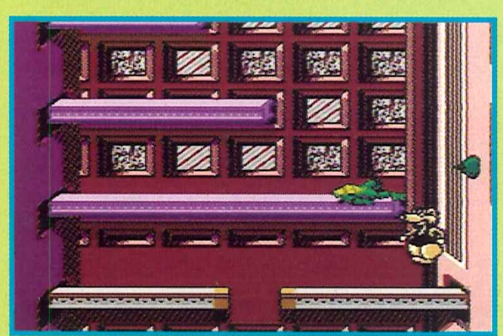








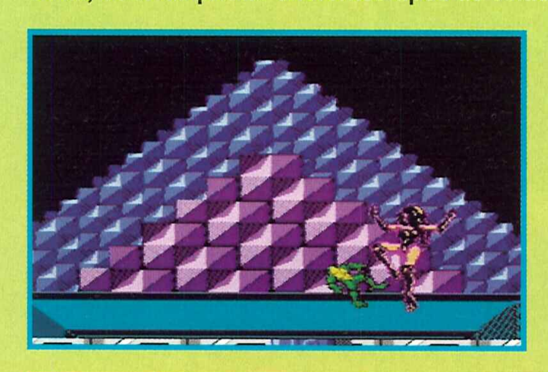




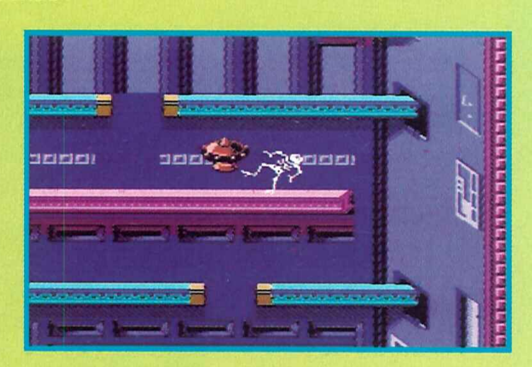
→ tú representarás un papel principal.

Este es el argumento que rodea esta maravillosa aventura y que servirá para que te introduzcas en ella. Tu misión consistirá en controlar a una de las ranas para conseguir rescatar con éxito a la princesa Angélica y a Pimple, tu inseparable compañero. Para ello, deberás atravesar 12 niveles distribuidos en cuatro planos, que irán apareciendo a medida que vayas avanzando en tu misión. Pero lo extraordinario de todo ese mogollón de fases, es que su desarrollo es distinto para cada una de ellas. Podrían dividirse en diferentes grupos, entre los cuales destacarían aquellas que cuentan con un desarrollo semejante a un beat'm up horizontal. En otras, deberás pilotar diferentes tipos de vehículos, esquivando todos los obstáculos que obstruyan tu paso. Además existen otro tipo de fases con un desarrollo vertical, entre las que destacan dos: en una de ellas deberás descender por una cueva colgado de una cuerda, y en la otra, la más sorprendente, tendrás que subir por una torre que nos recodará bastante al súper famoso Nebulus (Castelian en la versión Nes). En definitiva, un cúmulo de fases que te mantendrá en todo momento en tensión, dispuesto a completar tu misión.

En otros países este cartucho ya ha causado gran sensación. Ahora, llega a España con la ilusión de poder hacer olvidar a las famosas Tortugas Ninja. Así que ya sabéis, de vosotros depende la elección: ¿tortugas o ranas?







Excepcional

Puedo afirmar y afirmo que, técnicamente, «Battletoads» no tiene rival entre los juegos destinados a nuestra Nes. La cantidad de colores que podrás ver en pantalla, junto a los fantásticos scrolles (incluidos algunos parallax que te dejarán boquiabierto), convierten la afirmación anterior en una realidad irrefutable.

Toda esta fantástica técnica, unida a la variedad de fases y a la altísima jugabilidad que se ve incrementada con la opción de dos jugadores, convierten a este cartucho en una obra maestra de la que no puedes privar a tu consola.

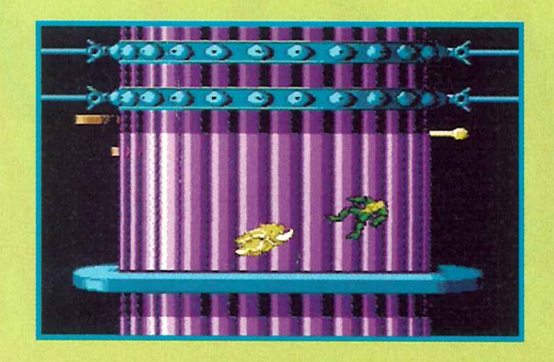
Patax

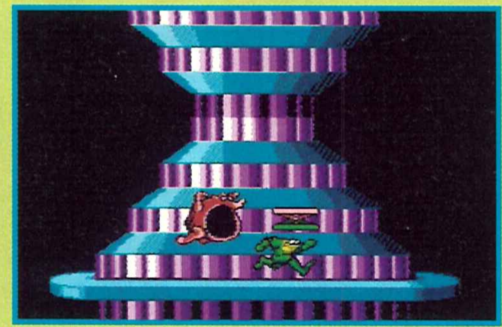


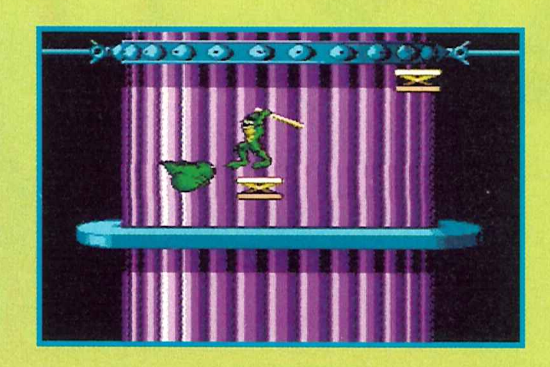
Todos los sufrimientos que pasarás a lo largo del juego, valdrán la pena. No olvides que al final de tu misión lograrás rescatar a toda una princesa y a uno de los principales amigos con que cuentas. Así que ánimo y adelante.

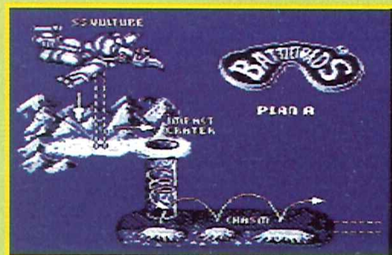


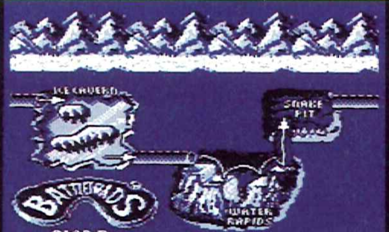
No tienes excusa alguna para no concluir con éxito tu misión, porque tanto el movimiento de tu personaje, como el scroll, como la diversidad de colores están muy conseguidos.



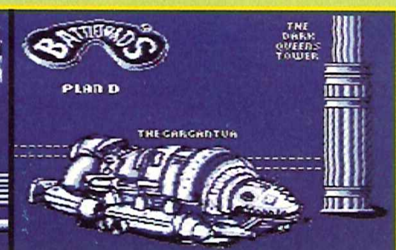


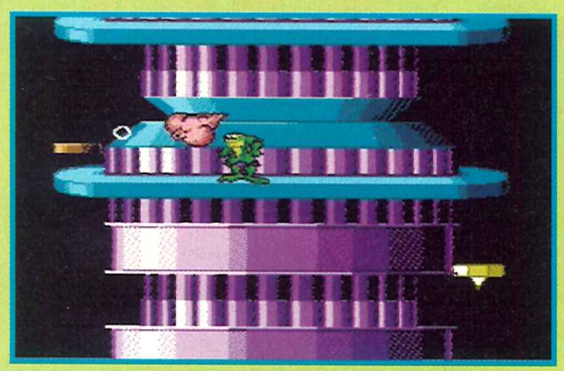




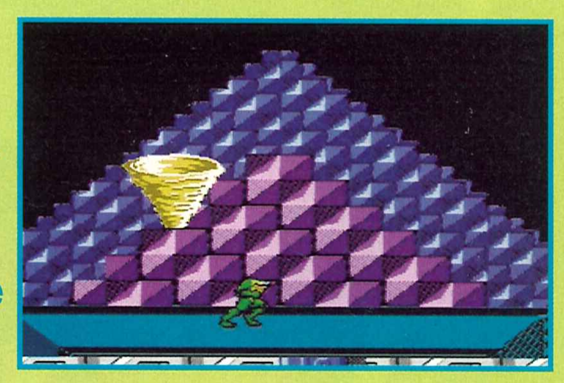


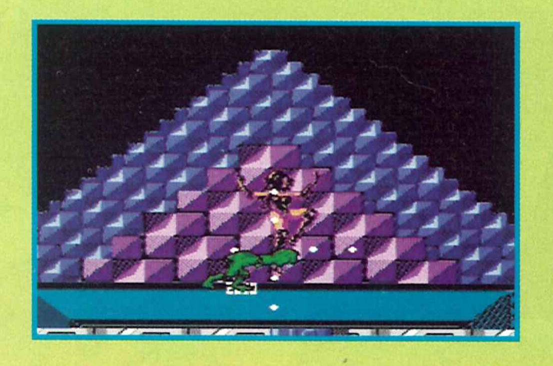




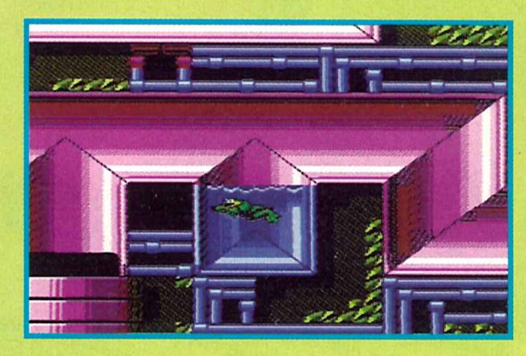


Emocionante, bastante divertido y técnicamente genial, este juego se consolida como el más completo para la Nes, por delante del Super Mario 3.









Da descanso a tus ancas



¿Habías visto alguna vez una rana a los mandos de un avión supersónico o volando sobre las olas subida en una tabla de surf? Pues sólo tienes que echar un vistazo a las imágenes para comprobar que todo esto se convierte en algo corriente en este genial cartucho. Sólo uno de estos medios de locomoción te planteará alguna pega: esa especie de cerdo con alas, al que sólo podrás montar después de haberlo golpeado un par de veces para dejarlo inconsciente. Así que no lo dudes, ¡a volar!

LAS PUNTUACIONES



Acción

TRADEWEST
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¿Y qué importa?

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 12





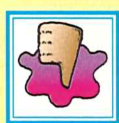








Necesitaría una Hobby Consolas entera para decir todo. Si hay que destacar algo, su nivel técnico.



¿Por qué no serán todos los juegos como este?

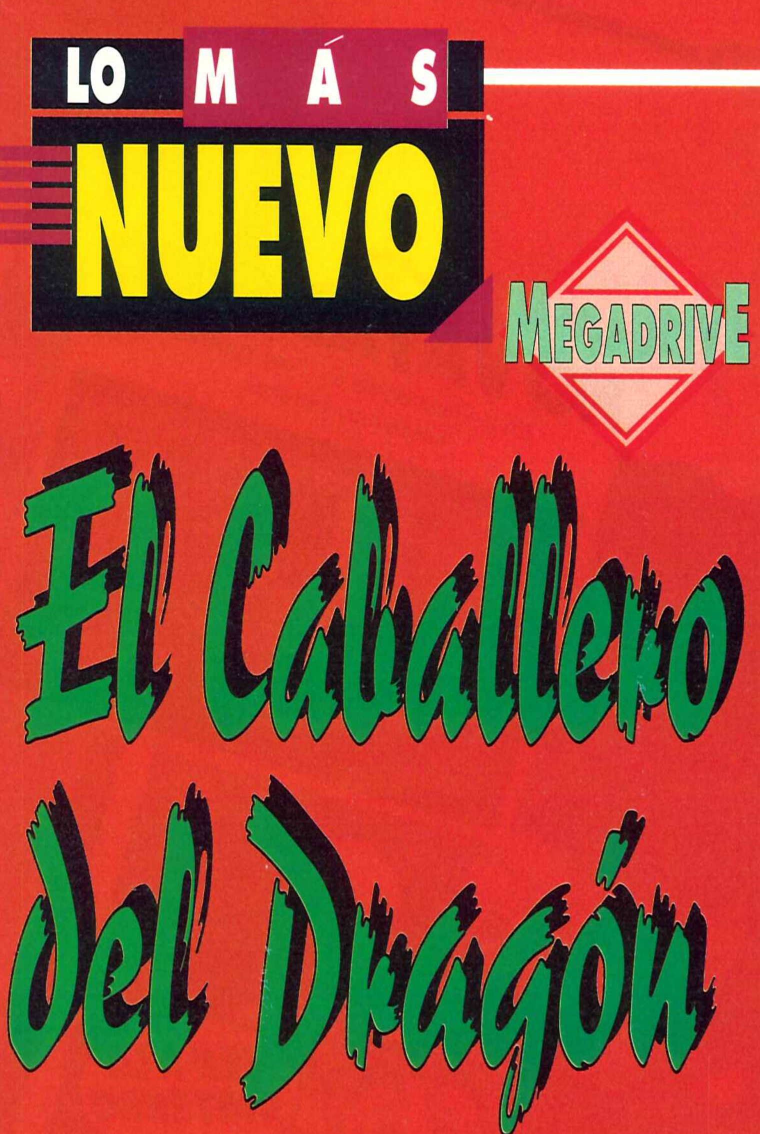
94

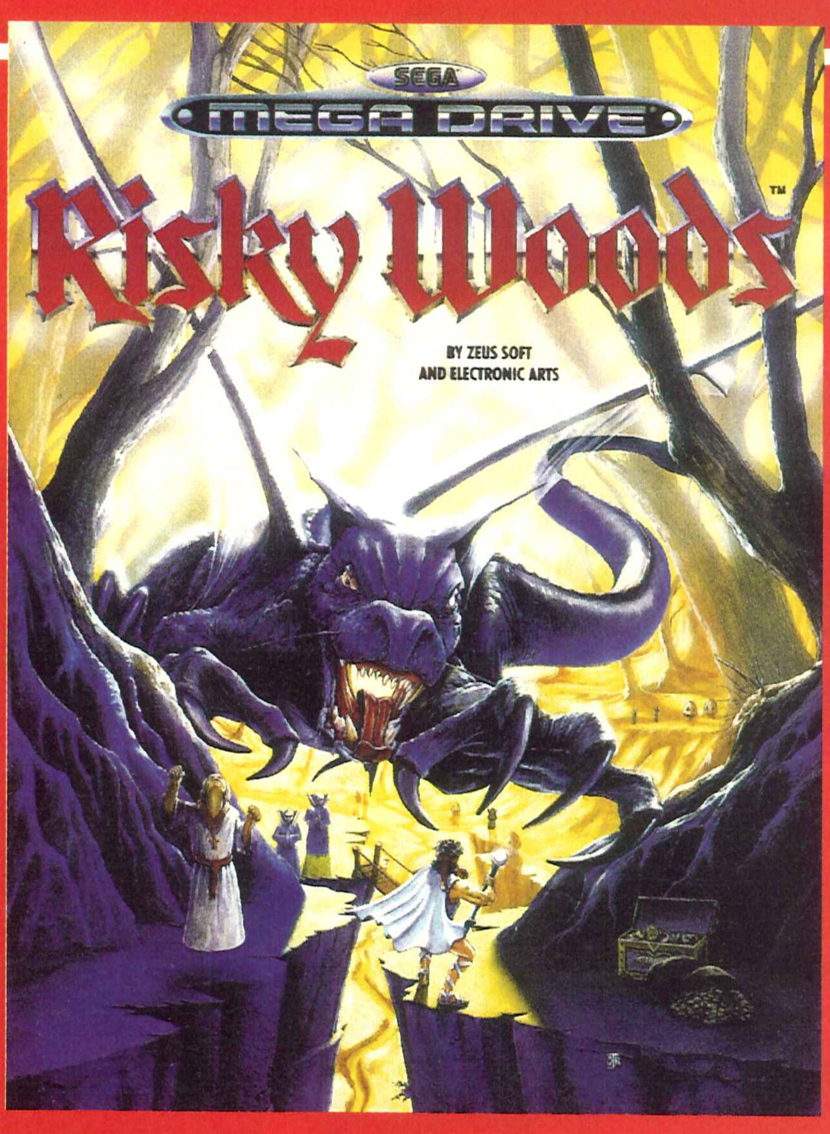


¡QUE VIENEN
TRES NUEVOS JUEGOS AL MOGOLLO
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY
THE SIMPSONS BART VS. THE
MULTIPLICATE
Recoge productos Krusty por todo el mundo para ganar el primer premio de un concurso de TV.
SAYONARA BABY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
LJN
JALECO
Acclaim
Terminator 2 TM: Judgement Day © 1991 Carolco International N.V.
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos los títulos y personajes son marcas registradas.



JALECO
Maniac Mansion
NO VAYAS SOLO
En la mansión del Dr. Fred suceden cosas muy extrañas.
PANTALLAS EN CASTELLANO
BASED ON THE ORIGINAL LUCASFILM GAMES
SEE THE TV VERSION ON THE FAMILY CHANNEL
VEN A LA NINTENDO
REV-A
Official Nintendo Seal of Quality
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®





¡Por fin! Después de tantos productos japoneses, americanos y de otro tipo de nacionalidades invadiendo nuestro mercado, ya era hora de que pudiéramos disfrutar de un cartucho auténticamente español y olé. Esto ha sido posible gracias a la colaboración entre un joven grupo de programadores españoles y Electronic Arts. Entre todos ellos, más algunos leves retoques realizados en Gran Bretaña, han conseguido crear un arcade de plataformas realmente trepidante, que desarrolla su apasionante historia en otro tiempo, en otro lugar.

Para iniciar el juego, tendrás que olvidarte de naves espaciales, lásers y armas ultramodernas y trasladarte a los tiempos de la Edad Media. En aquellos años, la humanidad cayó en la más profunda de las barbaries. Poseer una espada de buen acero resultaba muchísimo más importante que una buena educación, y todas las maravillosas obras construidas en tiempos remotos estaban desapareciendo ante el poder de las armas y del fuego.

Tan sólo una pequeña cofradía de frailes juró defender el recuerdo de sus antepasados y la seguridad de sus componentes ante el maligno dominio de Draxos, un satánico emperador con la ambición de conquistar toda la región y anexionarla a su demoníaco imperio. Este, viendo que los monjes se habían convertido en sus principales enemigos, los convirtió en mármol de primera calidad y volvió a campar por sus respetos.

Pero, como no podía ser de otra forma, apareció el bueno de turno dispuesto a desfacer entuertos donde quiera que los haya. Esta vez se trata del joven Rohan, que armado de valor, ánimo y un espadón de 8 metros se encaminó hacia el bosque encantado con la descabellada intención de liberar a los frailes.

Tras este poético y campestre argumento, se esconde un clásico









El baúl de los tesoros

En el camino hacia la liberación de los monjes, Rohan encontrará cofres que encierran todo tipo de objetos que pueden resultar valiosísimos o nefastos para acabar con éxito la aventura. Algunos, como las llaves circulares, son necesarios para abrir las puertas del camino; pero otros, como las flechas, tan sólo servirán para retrasar nuestra búsqueda.









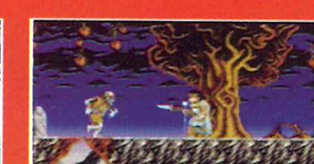






La tétrica ambientación que rodea a Risky Woods está muy bien conseguida.

A tu paso, tendrás que eliminar todo tipo de monstruos, fantasmas y zombies.



juego de plataformas en el que darle al gatillo es algo más que una necesidad. En cada fase deberás disparar a un determinado número de frailes de piedra, que ante la potencia de nuestros disparos volverán a la vida y a sus humildes labores. Entre monje y monje, el juego nos ofrecerá un delicioso "poupurri" de zombies, demonios, monstruos y otras delicias visuales propias del más profundo de los infiernos.

En fin, completarás un maravilloso paseo por una tierra legendaria, aunque eso sí, un poco peligrosa.

Made in Spain

Sin caer en el orgullo patrio, hay que decir que este Risky Woods, primer cartucho auténticamente español, sólo se aleja de la perfección en un sólo punto, la jugabilidad. Y es que los saltos que realiza el protagonista son tan paupérrimos, que más vale calcularlos al milímetro si no queremos ver cómo nuestras vidas descienden a velocidades de espanto. Pero si lográis superar este defecto y os hacéis con el personaje, daréis de lleno con un juego pleno de color y alegres melodías, muestra de lo que en un futuro próximo podrá realizar nuestro país dentro del mundo consolero.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

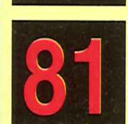


Plataformas

ELECTRONIC ARTS / ZEUS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Bastante asequible
Nº Continuaciones: Depende
Nº de fases: 12



82



81



83



Es el primer juego de consola elaborado en España. ¡Casi nada!



Los saltos del protagonista y su manejo son algo rudimentarios.



83



Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
CID FCA!
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.

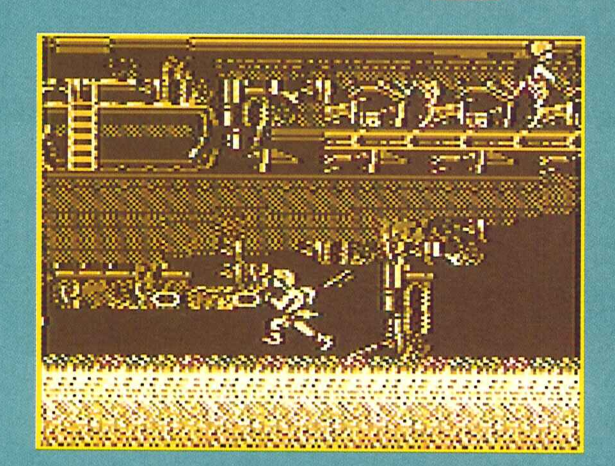


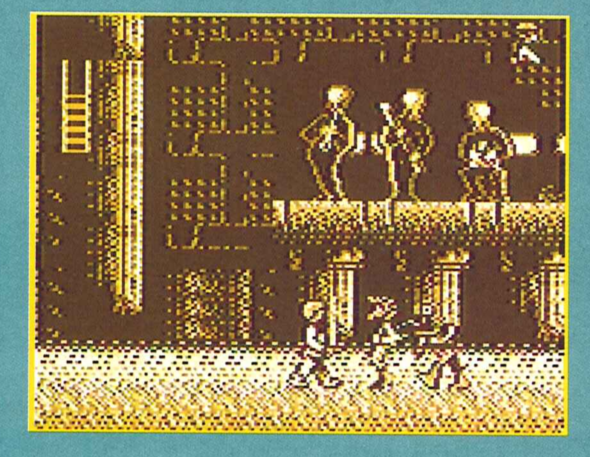
KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburgesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

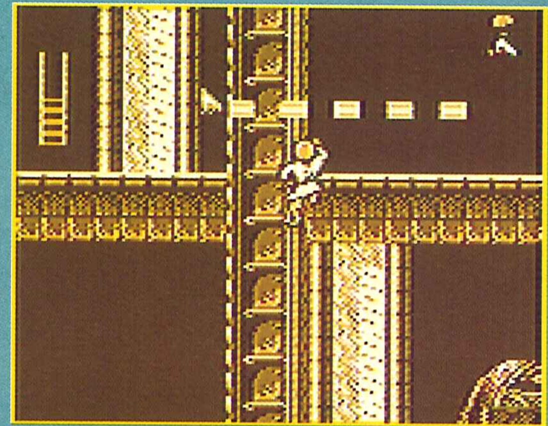
LO MÁS NUEVO

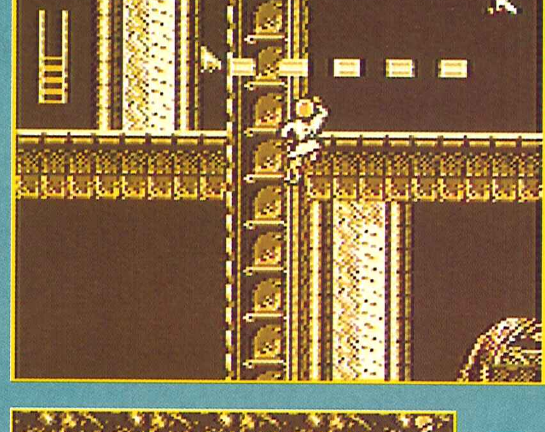
GAME BOY

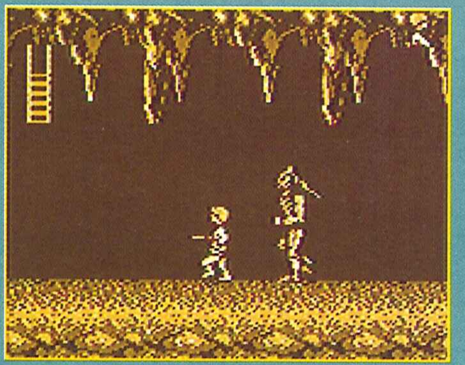
STAR WARS



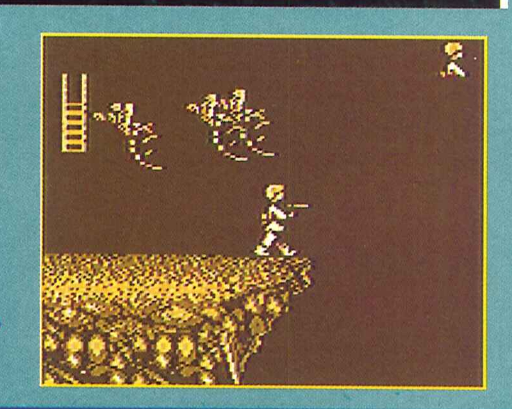








La versión de «La Guerra de las galaxias» que ya tuvo una gran aceptación en la Nes, ha sido ahora adaptada a la Game Boy aumentando, si cabe, su calidad.



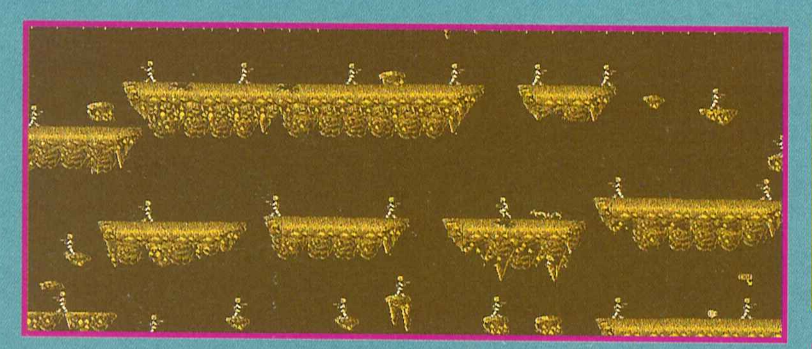
ATAQUE A LA ESTRELLA DE LA MUERTE

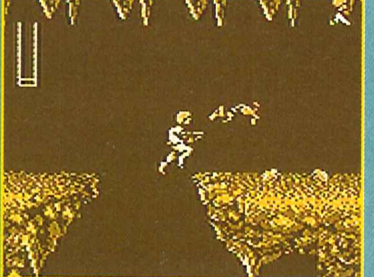
Lucasfilm ha sido capaz de recoger un mito del cine como «La Guerra de las Galaxias» para convertirlo en un mito consolero, siguiendo con fidelidad las pautas de la película. Ya lo hizo con el «Star Wars» y el «Star Strikes Back» de Nintendo, y ahora le tocaba el turno a Game Boy. La pequeña de la casa ha recibido una conversión perfecta del «Star Wars» de Nes, en la que se mantiene el mismo mapeado y la misma dinámica, pero con algo menos de dificultad.

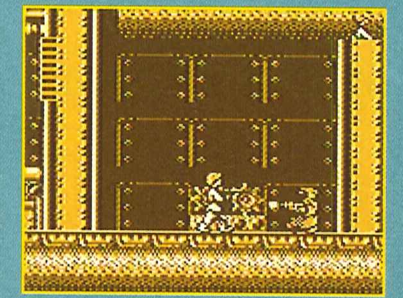
La historia comienza en el mismo punto que la película. La Princesa Leia, detenida por el Imperio, lanza dos androides a un desértico planeta. En la memoria de uno de ellos van los planos de la última y más mortal arma del Imperio, la Estrella de la Muerte. En este punto entra en juego Luke Skaywalker, un joven granjero con anhelos de convertirse en guerrero rebelde. Junto a él, deberás investigar las peligrosas cavernas del desierto de Tatoonie en busca de ayuda. Para que todo vaya bien, habrás de encontrar a R2-D2 y Obi-Wan Kenobi, quien te dará la espada de luz.

En el resto de cavernas podrás lograr una potente pistola láser, vidas extras y escudos para el Halcón Milenario. Luego, encamínate hacia la cantina y convence a Han Solo para que se una a tu aventura, ya que sin su ayuda y la de Chewbacca no podrás pilotar la nave. Una vez que estés a sus mandos, te encontrarás sumergido en un peligroso campo de meteoritos, donde la resistencia del Halcón dependerá en gran medida del número de escudos que hayas recogido en Tatoonie.

Si escapas de esta terrible zona, te verás atrapado por el campo de fuerza de la Estrella de la Muerte. Entonces, deberás conectar a



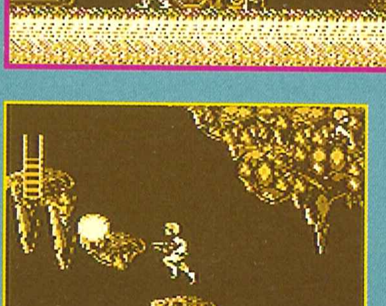


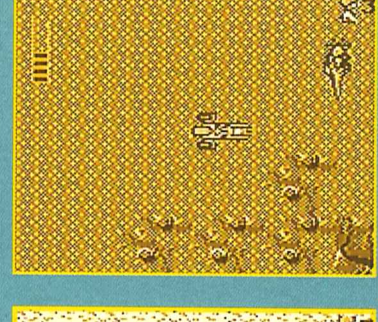


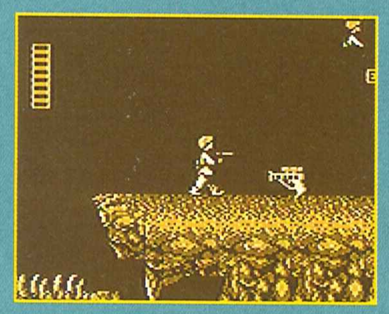
Opciones a elegir

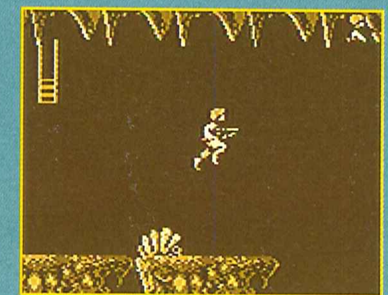


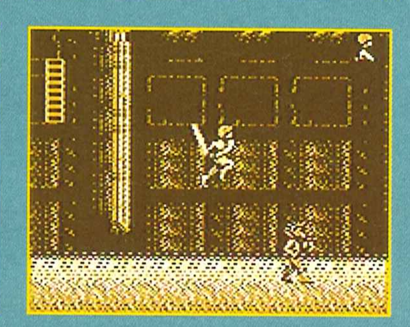
Pulsando el botón select accederás a una pantalla de selección. En ella podrás seleccionar el personaje con el que jugar (siempre que antes se haya unido a tu grupo), pedir consejos o elegir el arma que creas oportuno para cada situación.







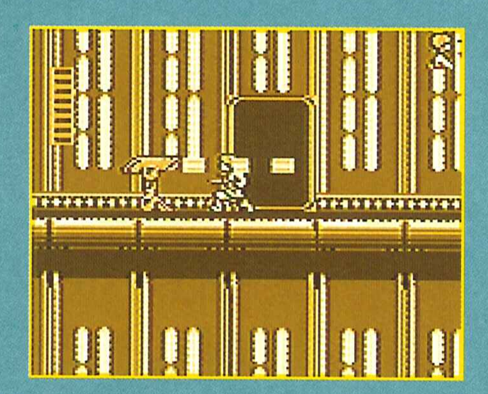






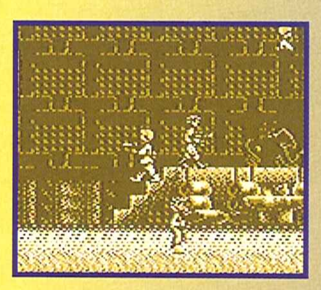
LO MÁS NUEVO

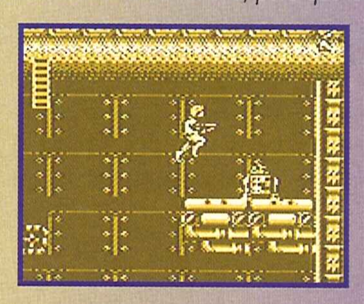
El objetivo primordial de Luke será rescatar a la Princesa Leila y no descansará hasta conseguirlo. Para ello, tendrá que desplazarse por sórdidas cavernas y siniestras naves e incluso visitar una cantina donde le espera su compañero Han Solo.

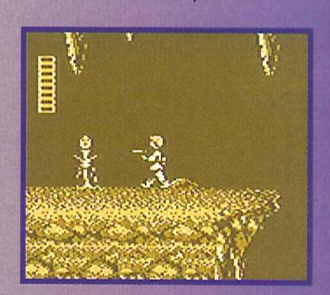


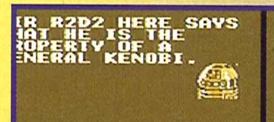
Conoce a tus héroes

A lo largo de la aventura, podrás jugar con tres personajes distintos: Han, Luke y Leia. Cada uno tiene sus virtudes y sus defectos (por ejemplo, Han y la princesa sólo tienen una vida y cuando la pierdan ya no podrás contar con ellos). Sin embargo, también contarás con la ayuda de otros amigos. Obi-Wan te permitirá utilizar tres veces el poder de la Fuerza para restituir la energía de cualquier personaje. R2-D2 te dará buenos consejos, aunque para entenderlos tengas que contar con las traducciones de C3-PO. Además, podrás conectar al pequeño cabezón al centro de control de la Estrella, para que te suministre un útil mapa.

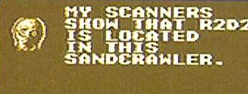




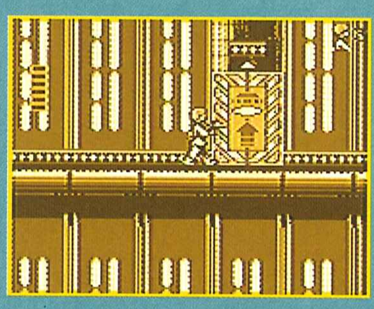




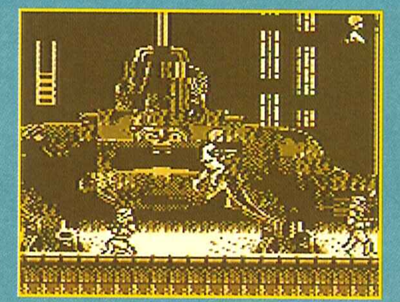


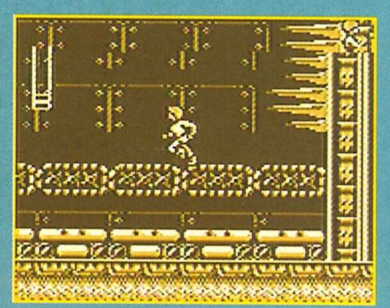








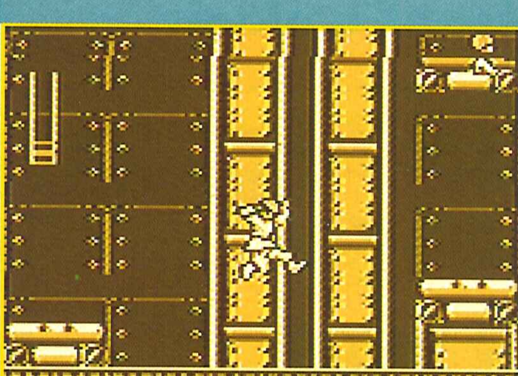




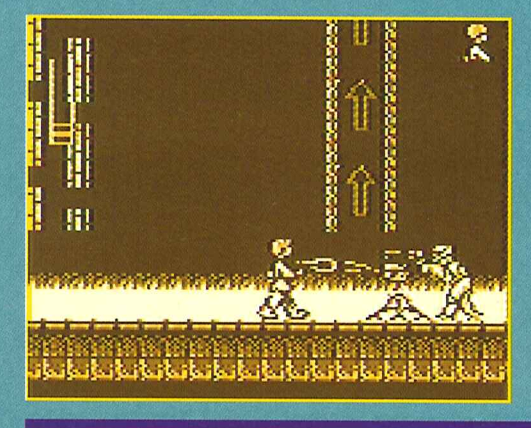
R2-D2 al centro de control de la Estrella de la Muerte, para que te proporcione un completo mapa.

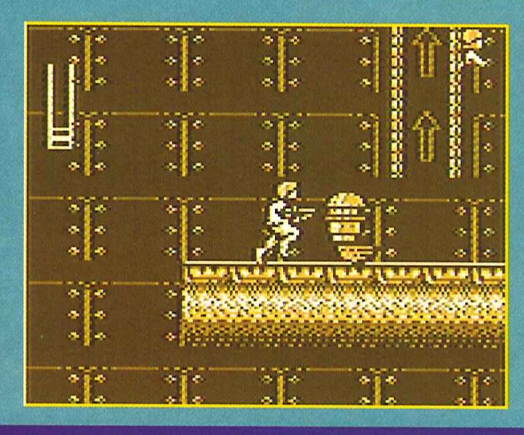
Una vez conseguido, debes inutilizar el rayo tractor para liberar al Halcón, y después rescatar a la Princesa Leia. Por supuesto, no van a dejar que te vayas de rositas, por lo que en tu huida habrás de medir el poder de los cañones láser del Halcón con los de los cazas enemigos TIE. Cuando llegues a la base rebelde, te pondrás al mando de un escuadrón pilotando tu propio caza Ala-X, con la importantísima misión de destruir la Estrella de la Muerte.

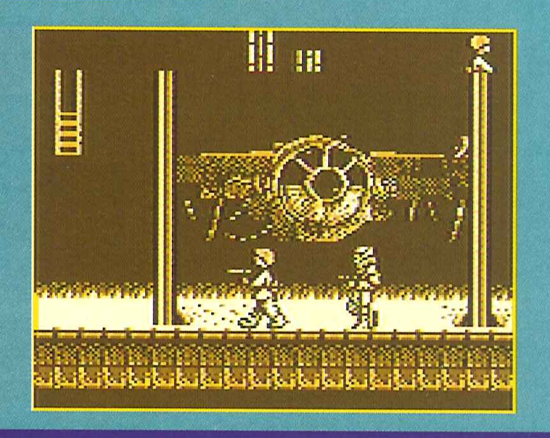
Multitud de escenarios, variedad de enemigos, gigantescos mapeados y emoción a tope es lo que te espera si tienes el valor de enfrentarte al lado oscuro de la Fuerza. El poder está en tu Game Boy, utilízalo sabiamente.



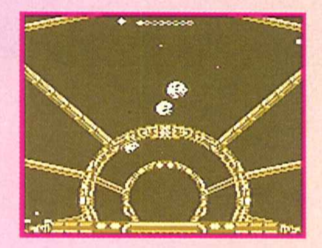
La misión de tu protagonista concluirá con la destrucción de la Estrella de la MUerte, temible nave enemiga. Para desplazarte por ella sin encontrarte con desagradables sorpresas, te será completamente imprescindible el mapa que uno de los androides, R2-D2, oculta dentro de sus circuitos electrónicos.

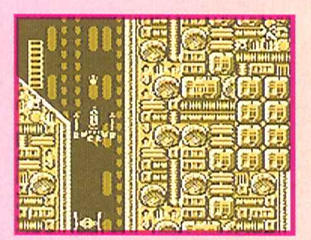




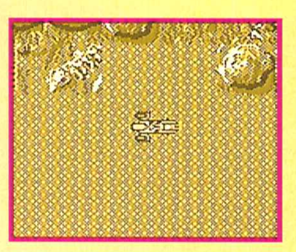


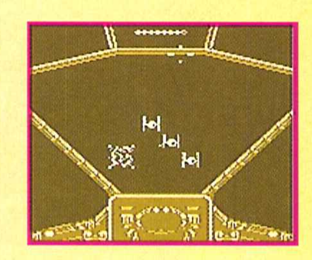
Navegando por la galaxia

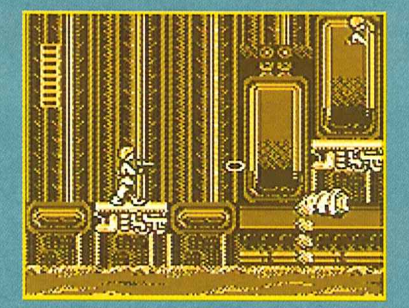


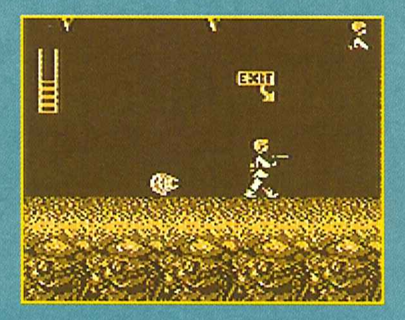


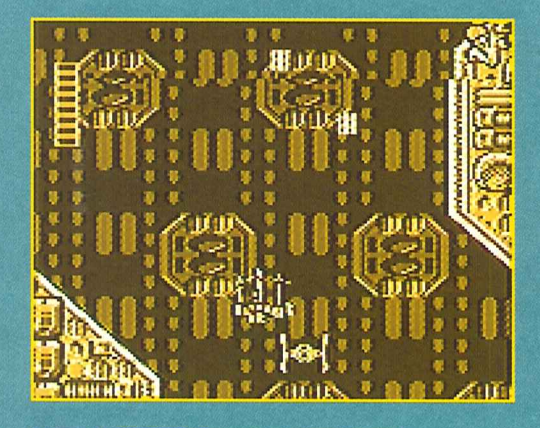
Luke y sus amigos podrán viajar en los más variopintos vehículos. En el desértico y arenoso Tatoonie, usarán el Correntierra, un cochecito rápido, pero en el que irás totalmente desarmado.
La nave que no podía faltar era el legendario Halcón Milenario, con el que tendrás la oportunidad de enfrentarte a la amenaza de un campo de meteoritos y a los cazadores TIE.
Para terminar podrás pilotar el veloz y escurridizo Ala-X, con el que penetrarás en el interior de la Estrella de la Muerte para destruirla, mientras tratas de evitar a los pesados cazas imperiales. Como puedes ver, transporte no te va a faltar, así que viaja todo lo que quieras, o lo que te dejen...

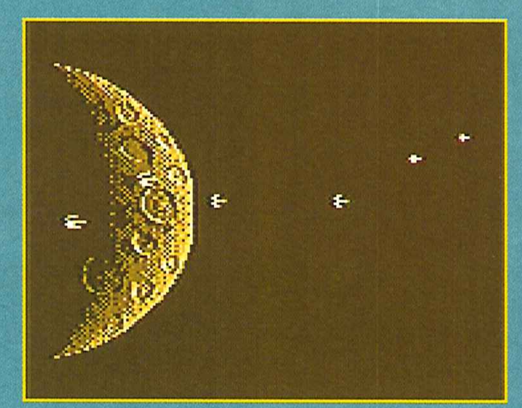


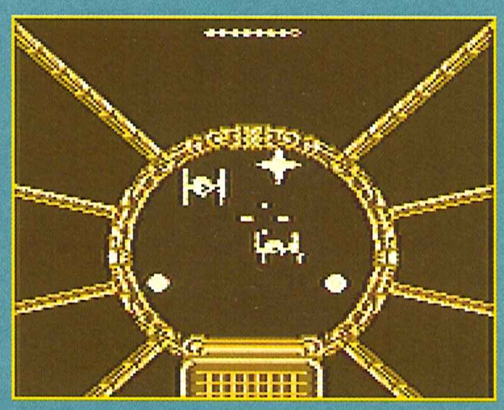


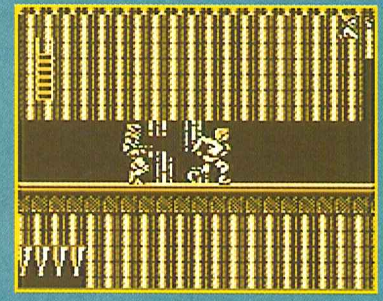




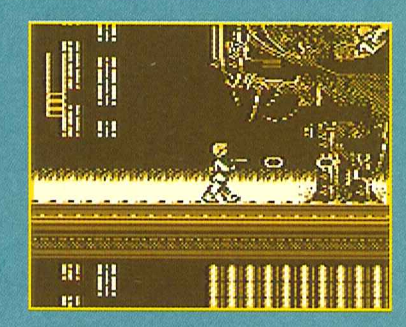








Con Star Wars podrás encarnar los personajes de Luke Skaywalker, Han Solo o la Princesa Leila, y vivir con ellos una auténtica batalla en la inmensidad del espacio desconocido.



Para Jedis con ansia de aventura

Trepidante, emocionante y plagadito de acción se presenta este Star Wars de Game Boy, con toda la carga de diversión y adicción que mostró la versión de NES. Se mantienen todas las virtudes que ésta consiguió, para delirio de los amantes de las aventuras de Luke y compañía. Incluso se corrige un pequeño defecto: ha decrecido su excesiva dificultad, por lo que resulta mucho más jugable y adictivo, si es que esto era posible. Por lo demás, las mismas opciones, fases, mapeado multidireccional y diversión sin límites. Ya sabes, un juego que cualquier Jedi que se precie no puede perderse.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Aventura

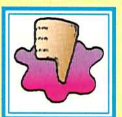
LUCASFILM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 9
Nº de fases: 5
Dificultad: Un poquito difícil, pero sólo un poquito



Gráficos	90
Sonido	91
Jugabilidad	90



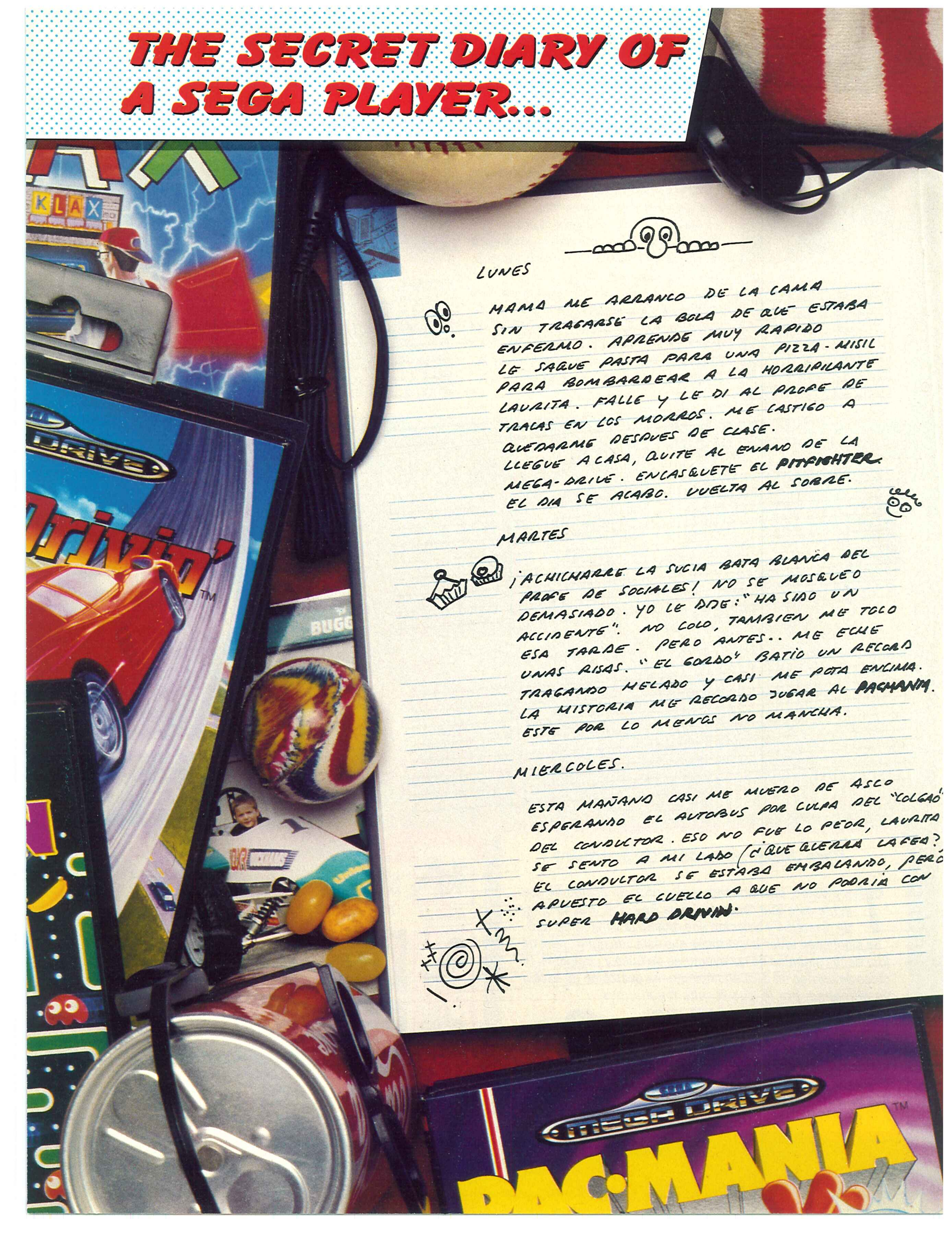
Que puedas jugar con Han, Luke y Leia. La atractiva variedad de escenarios y situaciones.



Que no haya passwords.



90


THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...
LUNES
MAMA ME ARRANCO DE LA CAMA SIN TRAGARSE LA BOLA DE QUE ESTABA ENFERMO. APRENDE MUY RAPIDO LE SAQUE PASTA PARA UNA PIZZA-MISIL PARA BOMBARDEAR A LA HORRIPILANTE LAURITA. FALLE Y LE DI AL PROFE DE TRACAS EN LOS MORROS. ME CASTIGO A QUEDARME DESPUES DE CLASE.
LLEGUE A CASA, QUITE AL ENANO DE LA MEGA-DRIVE. ENCASQUETE EL PITFIGHTER.
EL DIA SE ACABO. VUELTA AL SOBRE.
MARTES
¡ACHICHARRE LA SUCIA BATA BLANCA DEL PROFE DE SOCIALES! NO SE MOSQUEO DEMASIADO. YO LE DIJE: "HA SIDO UN ACCIDENTE". NO COLO, TAMBIEN ME TOCO ESA TARDE. PERO ANTES.. ME ECHE UNAS RISAS. "EL GORDO" BATIO UN RECORD TRAGANDO HELADO Y CASI ME POTA ENCIMA. LA HISTORIA ME RECORDO JUGAR AL PACMANIA. ESTE POR LO MENOS NO MANCHA.
MIERCOLES.
ESTA MAÑANA CASI ME MUERO DE ASCO ESPERANDO EL AUTOBUS POR CULPA DEL "COLGAO" DEL CONDUCTOR. ESO NO FUE LO PEOR, LAURITA SE SENTO A MI LADO (¿QUE QUERRA LA FEA?) EL CONDUCTOR SE ESTABA EMBALANDO, PERO APUESTO EL CUELLO A QUE NO PODRIA CON SUPER HARD DRIVIN.
KLAX
DRIVE
Drivin'
MEGA DRIVE
PAC-MANIA


JUEVES
HE DORMIDO FATAL, SERIAN PESADILLAS
POR EL EXAMEN DE "TRACAS" QUE TENGO
QUE TRAGARME. ¡SORPRESA! NO ME
QUEDO DESPUES DE CLASE. PERO LLEGUE
A CASA, EL PERRO HABIA SOLTADO UN
REGALO EL LA ALFOMBRA NUEVA. ME TOCO
LIMPIARLO. TRAS EL TRAGO, ME RELAJO EL KLAX
VIERNES
¡LLEGA LA LIBERACION! LAS ASIGNATURAS
GUAPAS LAS TENGO HOY. SAQUE UN NUEVE
EN LENGUA ("LE MOLO A LA PROFE")
VUELTA A CASA. PAPA EN EL BAR (QUE RARO)
MAMA DE CULEBRONES (TODAVIA MAS RARO)
YO CON MS PACMAN (EL MENOS RARO)
SABADO
TODO ESTABA "DABUTY" HASTA QUE PAPA
ME OBLIGO A LAVAR EL COCHE. ME FUI AL
CENTRO CON UNOS COLEGAS, Y ME ENCONTRE
A LAURITA EN EL BUS. EL GUILLE CONSIGUIO
PAPERBOY. SE PROMETIA UNA TARDE A MUERTE
DOMINGO
¡DIA DE SEGA-MOLA!
EL GUILLE Y EL BITS SE DEJARON CAER
POR CASA. AL ABRIR LA PUERTA PASABA
LAURITA POR DELANTE. ¡¡AGGG!! ESA TIA
ME PERSIGUE.
SEGA
MEGA DRIVE
PIT-FIGHTER
PAPER BOY
Sega Consumer Products, C/Fortuny, 39, 28010 Madrid.
Tel: 010 34 1 319 22 88
Fax: 010 34 1 319 12 04
TENGEN
VIDEO GAMES
SEGA™
"Sega", "Mega Drive", "Master System" are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. Pitfighter: © 1990 Atari Games, © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved. Pacmania; TM & © 1987 Namco Ltd, manufactured and sold under license by Namco America Inc. Pacman ® and © 1980, 1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen Inc. Hard Drivin'; TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1989 Atari Games. Klax: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. Ms Pac Man: TM Namco Ltd. Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. TM and © 1983 Namco Ltd. Paperboy: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1988, 1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO





EXÓTICO AXELAY

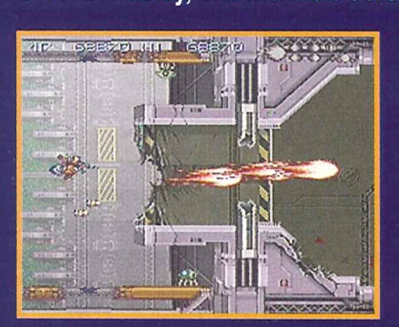
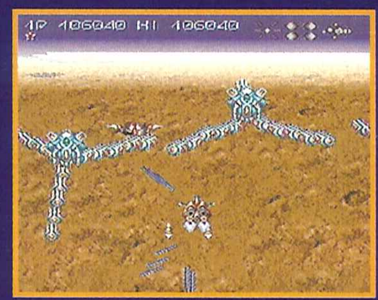




Si creíais haberlo visto todo en arcades legendarios y matamarcianos alucinantes, Konami, una de las tres compañías más sobresalientes a la hora de crear juegos para Super Nintendo, nos tiene reservada una gran sorpresa llamada Axelay. Todos los títulos que esta poderosa compañía ha lanzado desde el amanecer de la Super Nintendo, han ido acompañados de una estela de gran calidad, increíbles cualidades técnicas y un acabado perfecto. Gradius III, Legend of Mystical Ninja, Super Castlevania IV, T.M.N.T. IV, Super Probotector y el mismísimo Parodius son algunas muestras de ello. Y, por supuesto, Super Axelay también se va a convertir en un ejemplo perfecto de cómo se debe crear un juego que ha sorprendido en todo el mundo y que, naturalmente, también lo hará aquí gracias a sus inigualables características.

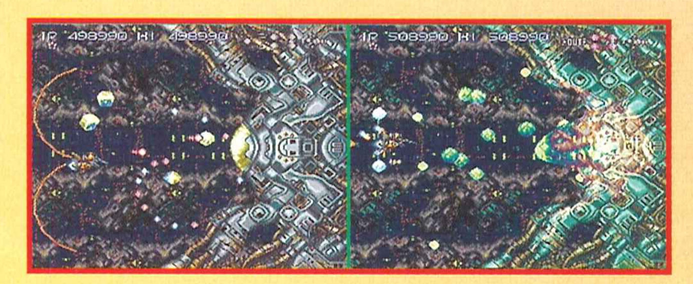
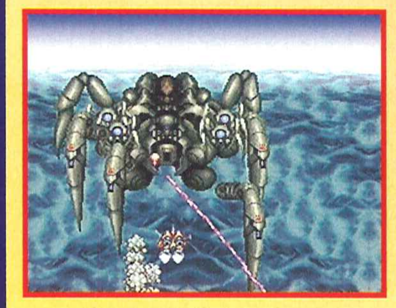
Pero no creáis que Super Axelay es un shoot'em up normal, horizontal, vertical o diagonal. Tras este imponente cartucho, se halla una de las rutinas más impresionantes que jamás hayáis podido experimentar, realizada en exclusivo Modo 7 tridimensional, y que nos permitirá disfrutar de una perspectiva casi frontal realmente embriagadora y efectista.

El protagonista de esta aventura espacial es el prototipo cósmico D-117B. Axelay, una increíble aeronave elaborada y construida

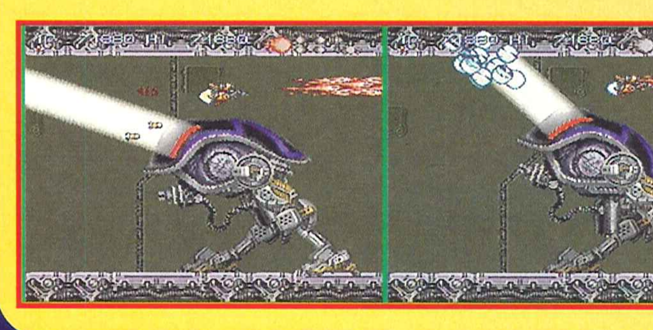



Súper enemigos finales

Tanto en la mitad de las fases como al final de las mismas, encontraréis gigantescas criaturas del espacio exterior que os obligarán a destruirlas si queréis continuar con vuestra misión y liberar los seis planetas del Sistema Illis. Konami ha vuelto a hacer gala de su increíble staff de creadores, y ha puesto en escena un grupo de monstruos realmente espectaculares, gigantes y dignos de elogio. La creatividad gráfica se ha unido una vez más al modo siete, para crear unas deformaciones, apariciones y efectos especiales que convierten a todos los guardianes de Axelay en los monstruos finales más espectaculares de todos los tiempos.Aquí os dejo con todos ellos, para que podáis disfrutar con su presencia de una forma más relajada.

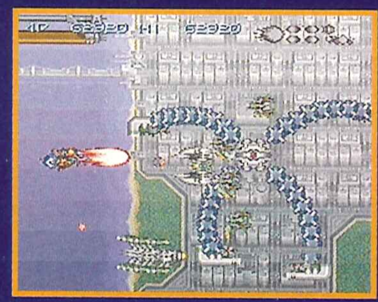













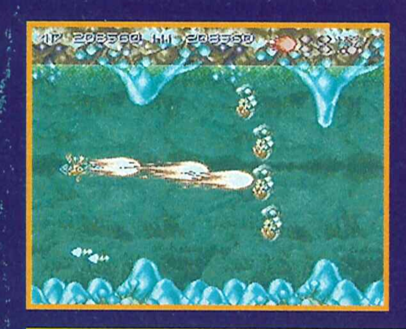
gracias a la unión tecnológica de los seis planetas del Sistema Solar Illis.

Pero antes de continuar con el presente, retrocedamos unos meses atrás para completar las líneas de la triste historia que acompaña al bello nombre de Axelay.

El Sistema Solar Illis siempre había gozado de un anonimato realmente positivo en todo el Universo. Casi todo el mundo ignoraba sus coordenadas espaciales, y apenas un par de locos científicos conocían el emplazamiento exacto de este alejado sistema. A pesar de ello, poco sabían los illianos la desgracia que pronto se iba a cernir sobre ellos.

Una misteriosa y desconocida armada de aniquilación estaba viajando aleatoriamente por el Universo, destruyendo, aplastando e invadiendo toda clase de lugares habitables. Esta armada sólo se hallaba a 1,2 años luz de Illis.

Pocos días más tarde, una gigantesca nave sobrevoló uno de los planetas, cubriendo con una tenue sombra todas las ciudades que atravesaba. Un enjambre de naves brotó de ella



Modo 7

Todas las fases impares del juego están realizadas mediante la espectacular rutina tridimensional, que lleva al popular modo gráfico de Super Nintendo casi hasta sus límites. En estas fases, la superficie no está limitada por la pantalla y podremos movernos por una vasta extensión a la izquierda y a la derecha de la nave:

***Fase 1: Cumuluses**, el primer mundo. Te transportará a un cielo repleto de nuebes y formaciones de asteroides de todo tipo, que se sostienen gracias a su nula fuerza de gravedad. Si quieres concluirla con éxito, ten cuidado con los pasillos rocosos.*









***Fase 3: Urbanis.** Es el nombre del tercer planeta y está formado por las antiguas ciudades que componían el mismo. La mayor parte de los edificios son laboratorios químicos invadidos por el enemigo. Aquí se ha formado gran parte del ejército enemigo.*









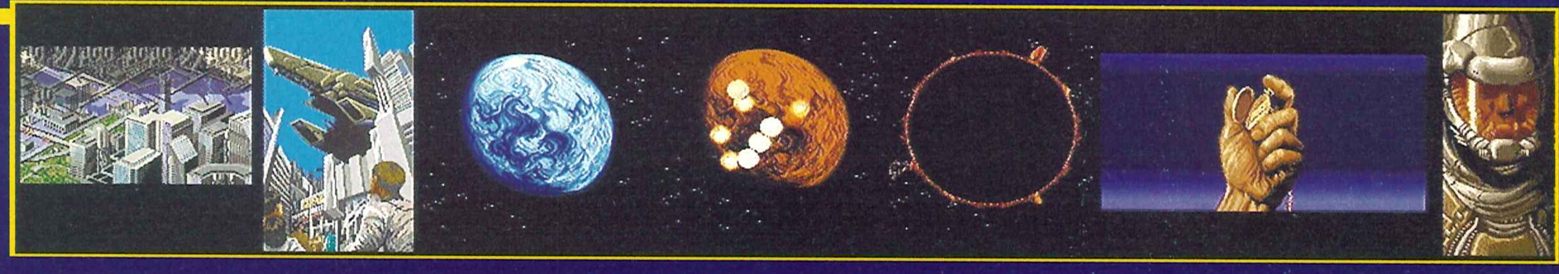
***Fase 5: Planeta de lava**, sector 3. El planeta menos habitado de Illis, regido por los antojos de un volcán activo. Aquí se crea la energía que mueve la maquinaria del invasor. Prestad atención al movimiento de la lava y a las peligrosas llamaradas.*







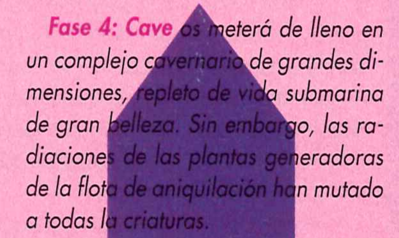




Fases Horizontales

Similares a la mayoría de los restantes shoot'em ups, salvo que están realizados con el detalle y la magnificencia de los productos Konami. El scroll posee varios planos, incluso verticales, y es de los más vistosos que hemos podido observar en Super Nintendo. De esta forma, transcurren la totalidad de las fases pares:

Fase 2: Colonia Tralieb. Será el primer mundo horizontal que surcará nuestra nave Axelay y el segundo del juego. Este espectáculo urbanístico ha sido transformado por el enemigo, para utilizarlo como principal hangar para toda su flota.



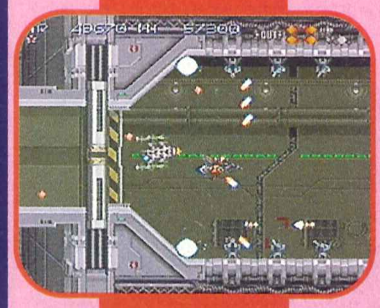
Fase 4: Cave os meterá de lleno en un complejo cavernario de grandes dimensiones, repleto de vida submarina de gran belleza. Sin embargo, las radiaciones de las plantas generadoras de la flota de aniquilación han mutado a todas las criaturas.

Fase 6: La Fortaleza de la flota enemiga esta custodiada por un exótico armamento del que no se conoce ningún tipo de detalles. Si logras destruir al enemigo final, habrás puesto el punto final a la maldición del Sistema Solar Illis.







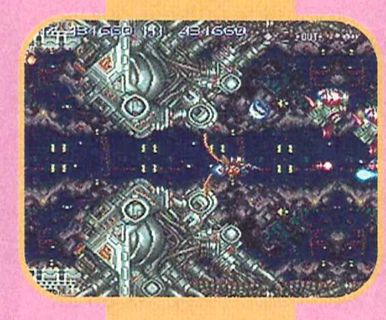


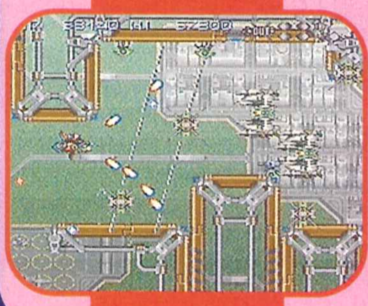




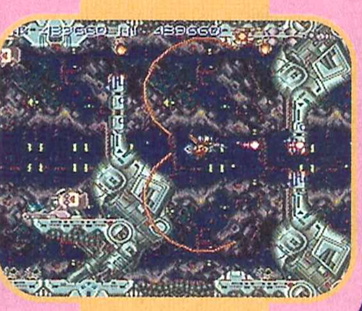














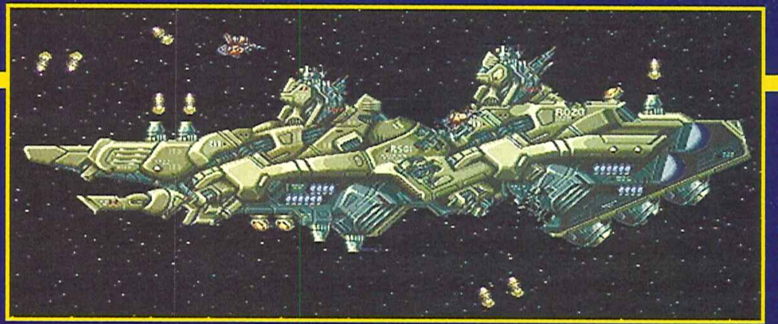
y los lásers, phasers y protones no se hicieron esperar. En pocas horas, el planeta entero quedó arrasado y convertido en una protuberancia solar viviente. El mismo destino se cumplió en los otros cinco planetas del Sistema.

Las fuerzas illianas no podían luchar contra la vasta armada de aniquilación. Todos los cazas de combate, destructores y módulos de reconocimiento fueron abatidos por el fuego invasor. Afortunadamente, los científicos trabajaban en secreto, y gracias a los metales más poderosos y al armamento más avanzado, construyeron Axelay, la única fuerza capaz de acabar con el enemigo.

En el mismo momento que finalizó el proyecto, un experto piloto penetró en la carlinga, miró por última vez la foto de su familia, reprimió una lágrima y apretó el botón de ignición... «Los días de la armada de aniquilación están contados, ¡lo prometo por Axelay!»

Y esa es vuestra misión, amigos. Pilotar la aeronave Axelay y atravesar los seis bonitos y peligrosos planetas de Illis, esquivando proyectiles



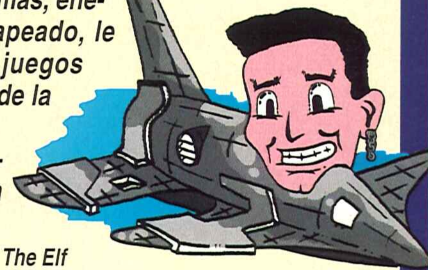


Super Axelay os sorprenderá con una perspectiva vertical/frontal maravillosamente realizada en Modo 7. Cuando te pongas a los mandos de la nave, vivirás la sensación de estar, realmente, pilotándola. Un aviso, ten cuidado con los mareos.

y aniquilando enemigos de todo tipo, tamaño y especie.
Para ello, tendréis que atravesar diferentes fases, de muy diversos estilos. Las fases impares están realizadas en Modo 7 y perspectiva vertical/frontal, con una tridimensionalidad perfecta que os producirá auténticos mareos. Además, posee varios planos de profundidad para dar todavía más realismo al asunto. En cuanto a las pares, están acompañadas de un impresionante scroll horizontal, formado también por varios planos, que nos servirá de relativo descanso entre las intensas y apoteósicas fases verticales/frontales.
Todas ellas están habitadas por cientos de enemigos, un guardián en la mitad del recorrido y, por supuesto, otro al final del mismo, que puede sorprender al más experto de los shooters que se atreva a invadir estos territorios. La belleza gráfica, fiereza y resistencia de estos seres es totalmente alucinante, y os dejará realmente sorprendidos.
Por otro lado, al comenzar cada fase podréis elegir el armamento a utilizar entre una extensa gama de lásers, misiles, bombas y todo tipo de ayudas.Y si os gustan las intros, no os perdáis la que os muestra este cartucho. Axelay os sorprenderá también en ese aspecto, contándoos en maravillosas imágenes la emocionante historia que rodea al juego.
Pero como sabemos que estáis deseando introducir el cartuchito en la Super Nintendo, os dejamos a solas con el juego mejor realizado técnicamente hasta la fecha, y que lleva la esperanzadora firma de Konami inscrita con letras de oro en su fuselaje. Disfruta de la aventura y, ¡hasta siempre, Axelay!

Una vez más Konami

Axelay no es sólo un juego, es una nueva experiencia audiovisual que sitúa a sus creadores, Konami, por encima de las demás compañías, y a un par de años luz por delante de los demás shoot'em ups...
Los guardianes de fin de fase son los más sorprendentes que hayáis podido ver, y la mayoría de ellos realizados en modo 7...
Una interesante y espectacular intro nos meterá de lleno en la cabina de pilotaje del Axelay...
La banda sonora y los efectos de sonido están totalmente digitalizados, y superan a todo lo oído hasta entonces en un shoot'em up...
La variedad de sus fases, armas, enemigos y el espectacular mapeado, le convierten en uno de los juegos más atractivos y completos de la década...
Exótico, único, sorprendente, explosivo, impecable, en una sola palabra Axelay...



The Elf

Armamento Axelay

Axelay es capaz de transportar hasta tres tipos diferentes de armamento , dos para aire-aire y otro para aire-tierra. Al principio de cada misión, se nos presentará el armamento disponible para que podamos elegir el que más nos guste. Una vez dentro del juego y pulsando L o R, iremos cambiando de arma según lo creamos más conveniente. Cuando nuestra nave sea alcanzada por el enemigo, perderemos el arma que estemos utilizando en ese momento.
A medida que vayamos avanzando, dispondremos de una mayor cantidad de armamento donde elegir, hasta un total de ocho armas diferentes:
Láser directo: *de potencia media, 5020 revoluciones por minuto y gran calibre. (Disponible desde la fase 1).*
Volcán en círculo: *su amplitud de ataque es de 360 grados. Dejando el botón B pulsado o soltándolo, observaremos su efecto. Potencia media. (Disponible desde la fase 1).*
Macromisil: *alta potencia destructora. (Desde la fase 1).*
Bomba explosiva: *formada por ácido corrosivo y de gran potencia .Recomendada para enemigos terrestres. (Disponible desde la fase 2).*
Sharpened pins: *dirección multiple y termoguiadas. (Desde la fase 3).*
Enjambre de bombas: *no tiene propulsión y cae sobre el suelo .Alta potencia destructiva. (Desde la fase 4).*
Morning Star: *son fotones que se revuelven alrededor de la nave, gracias a la fuerza centrífuga. Baja potencia. (A partir de la fase 5).*
Láser eólico: *la dirección de este arma está regulada por el calor del enemigo. Alta potencia. (Sólo en la fase 6).*



LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

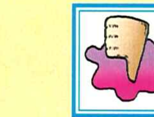
KONAMI
Nº jugadores: 1
Dificultad: Totalmente ajustada y con tres niveles distintos
Nº Continuaciones: 6, 4 y 2
Nº de fases: 6



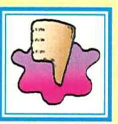
96



95



93



Los gráficos, el efecto tridimensional, la impecable banda sonora y los efectos sonoros.

No se me ocurre nada. Pero..., quizás mas variedad a la hora de elegir el armamento.

95

¡A POR ELLOS!

EARTH DEFENSE FORCE.
En el siglo 23, la mejor defensa sigue siendo un buen ataque. 8 armas de alta tecnología y scrolling horizontal super-rápido.





RIVAL TURF.
Los hermanos Brawl no se andan con chiquitas. Están hasta las narices de los gamberros que han invadido su barrio. Acción simultánea para 2 jugadores.

Captúralos. Atrapa 3 nuevos juegos para tu Super Nintendo. 3 apasionantes retos en 16 bits. Que no se te escapen, valiente.

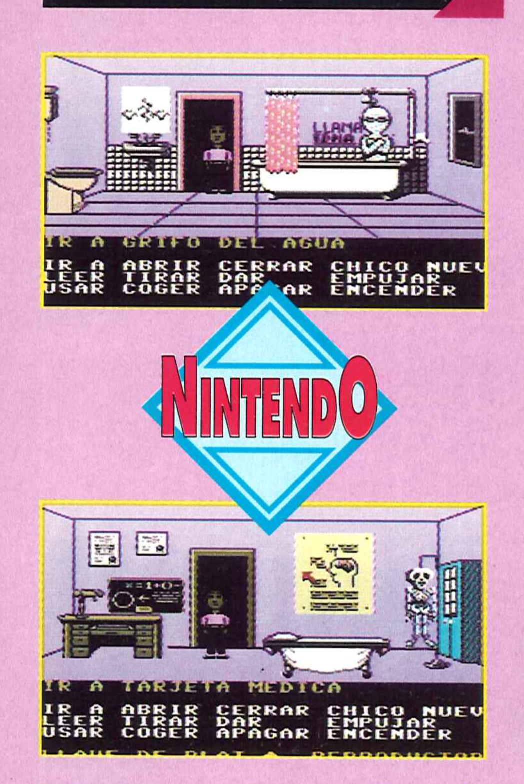
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



HOLE IN ONE GOLF.
Los mejores golfistas del mundo compiten por un prestigioso Gran Premio. Múltiples opciones de juego.



SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45





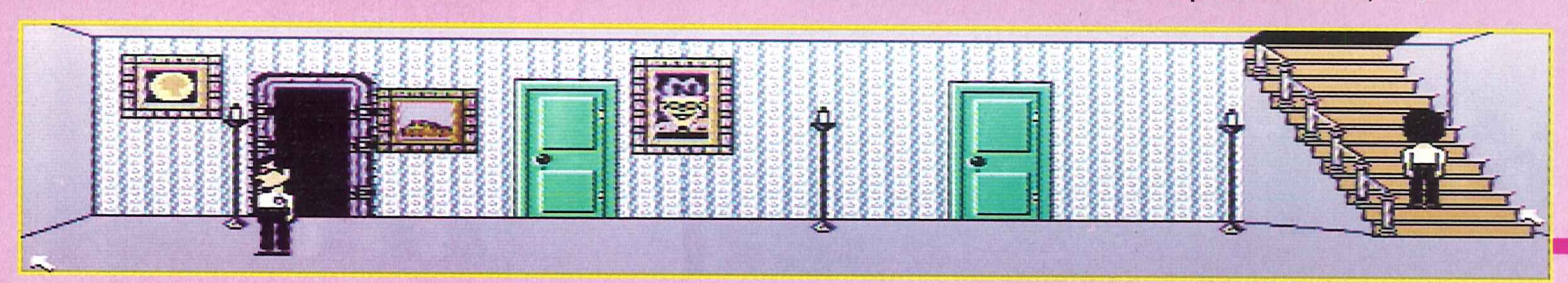
ESTA CASA ES UNA LOCURA

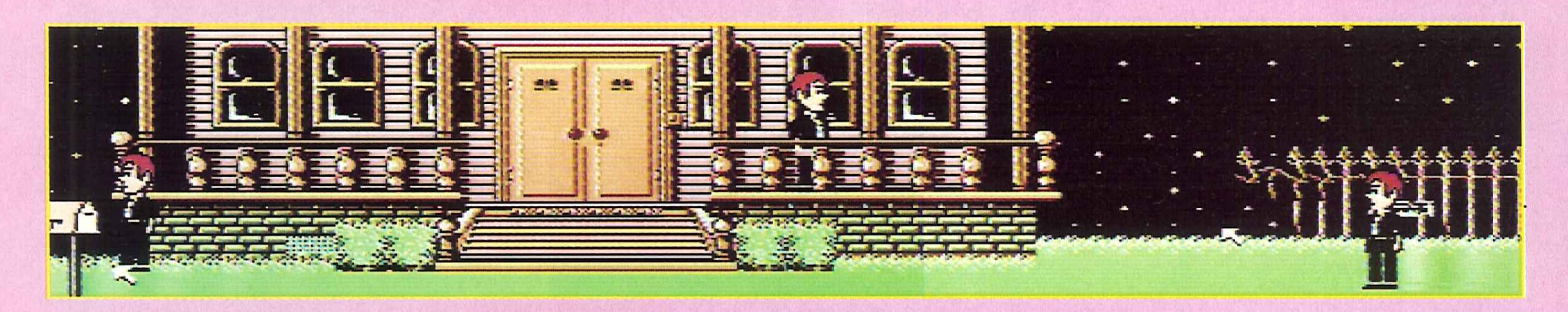
MANIAC MANSION

¿Has visto esa casa en lo alto de la colina del cementerio? Tiene una pinta de lo más rara, ¿verdad? Pues si vieras a sus habitantes... Sí, son más raros que la casa, y si no te lo crees, escucha. Tenemos al doctor Fred, un psiquiatra retirado ascendido a científico loco; Edna, una enfermera tan rara como el doctor; Ed, un adolescente con un hámster como mascota; y una bella animadora del equipo de la escuela. ¿Una bella animadora? Anda, pero si es Sandy, la novia de Dave. Sandy desapareció en el sótano de la casa de su novio hace unos días, y desde entonces nadie ha sabido nada de ella. Creo que es el momento de que avisemos a Dave y sus amigos para que echen un vistazo a Maniac Mansion.

Si te apetece unirte a la expedición, no tienes más que sentarte frente a tu NES y conocer a los chicos que investigarán contigo las rarezas de la mansión. De entre los seis amigos de Sandy que quieren ayudar a Dave a rescatarla, tendrás que hacer una selección prestando atención a sus cualidades, ya que cada uno resalta por algo especial.

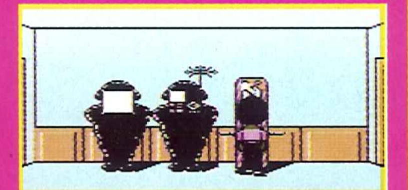
Una vez preparado el equipo de rescate, sólo tienes que entrar en la casa y agudizar tu ingenio, que falta te va a hacer. Cosas tan aparentemente sencillas como traspasar la entrada, ►





Algunos truquillos

En el jardín de la mansión hay una reja que eres incapaz de mover. Sin embargo, si pones cachas a tus personajes en esta máquina saca-músculos, podrás mover la reja y otras muchas cosas. Deberás entrenarte al menos dos veces.



EL JARDIN

En el salón, sobre la lámpara de cristal, se encuentra la llave que abre la puerta de la mazmorra. Para lograrla, tendrás que conseguir un sonido lo suficientemente agudo como para que rompa el cristal. Ese sonido deberás grabarlo en una cinta y ponerla en el reproductor. Por si te parece complicado te daré otra pista: el sonido podrás encontrarlo en el único disco que no está roto.



EL SALÓN

Empujando la gágola de la derecha, se abrirá la puerta que lleva al sótano y a las mazmorras. Este ingenioso mecanismo tiene el defecto de que cuando dejas de empujar la puerta, se cierra. Lo que tienes que hacer es convencer a uno de los muchachos para que empuje mientras otro aprovecha y entra.



PUERTA AL SÓTANO

En la biblioteca, junto al teléfono, hay un panel suelto. Dentro encontrarás la cinta de audio que te hace falta para conseguir la llave de los calabozos. No la pierdas, o te será imposible romper la lámpara.



LA BIBLIOTECA

Si te encuentras con todos los miembros de tu equipo en las mazmorras y sin la llave para salir, no desesperes. En la pared hay un ladrillo que, si lo empujas, abrirá durante unos segundos la puerta. Haz que uno de los chicos lo presione, y cambia rápidamente a otro que tengas esperando junto a la puerta.



LAS MAZMORRAS

Si tus dedos ya echan humo de tanto apretar el botón para aniquilar malvados enemigos, este Maniac Mansion supondrá una auténtica bocanada de aire fresco para tu mente y una enorme fuente de diversión para tu espítirtu.





Otras cosillas útiles

-No es malo que te envíen a la mazmorra. A veces, es incluso bueno.
-Cada vez que hagas algo correcto, salva la partida.
-Para beber, los tentáculos prefieren zumos y las plantas carnívoras Pepsi.
-Coge todo lo que puedas, nunca se sabe cuando puedes necesitarlo.
-Procura que entre los miembros de tu equipo haya algún «manitas».
-Déjate pillar por algún miembro de la familia, y así despejarás el camino.
-No dejes la casa sin luz demasiado tiempo, puede ser peligroso.



abrir la puerta del sótano o coger una llave, se convertirán en auténticos retos para tu inventiva y tu capacidad de deducción.

Tentáculos sin cuerpo, momias deseosas de una buena ducha, plantas carnívoro-bailarinas y otros engendros variopintos, intentarán complicarte la vida. Así que mueve el cursor con rapidez sobre todas la opciones a tu alcance, selecciona el objeto más adecuado y, sobre todo, recuerda que en esta mansión todo vale y todo puede fallar. No lo pienses dos veces y lánzate al rescate, Sandy y sus amigos te lo agradecerán.

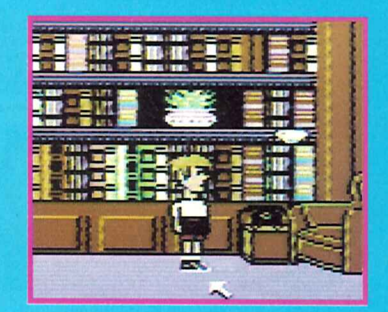
Los chicos de la pandilla



Has de elegir con cuidado a los componentes de tu equipo, pues cada uno de ellos tiene sus propias virtudes y, al mezclarlas, deberás buscar la combinación más idónea.
BERNARD puede arreglar muchas cosas si cuenta con las herramientas apropiadas.
RAZOR tiene un gran talento musical.
SYD también es músico.
WENDY aspira a ser escritora de novelas.
JEFF sabe arreglar teléfonos.
MICHAEL es fotógrafo y sabe revelar películas.

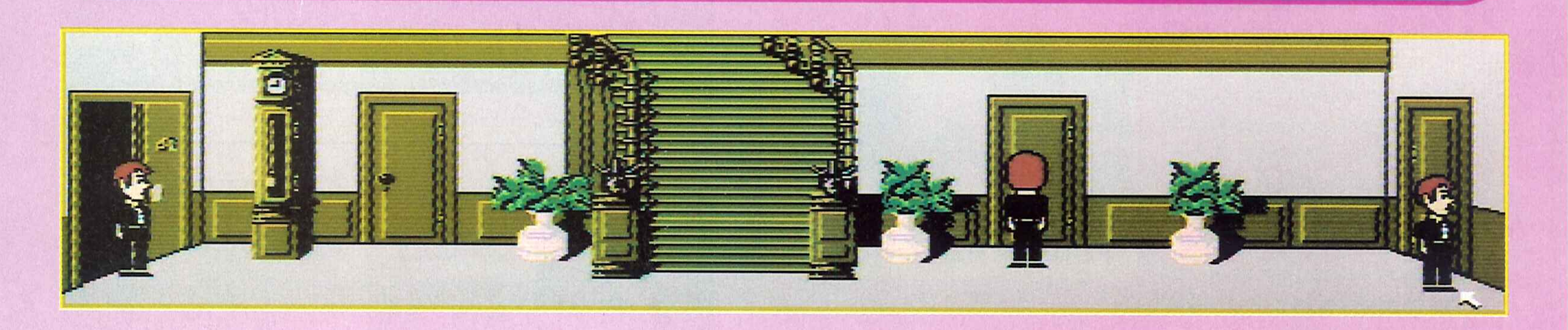












Para inteligencias rápidas

Este Maniac Mansion se nos presenta como un programa súper divertido y muy, muy adictivo que hará pensar a todos y desesperar a más de uno. Siguiendo los parámetros de las ya conocidas versiones para Amiga y Atari, utiliza unos gráficos sencillos, pero simpaticones, y altas dosis de enreversamiento.

Pensar con rapidez, investigar hasta la última baldosa y hacer posible lo imposible, se convierten en las constantes de un juego que te atrapará hasta convertirse en una auténtica obsesión. Pero una obsesión que te resultará de lo más divertida.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Aventura

JALECO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Depende de tu rápido ingenio
Nº Continuaciones: Grabación
Nº de fases: Muchas


84


Que estén los textos en español. Su capacidad de adicción y su jugabilidad.




75


Que se vaya la luz cuando estés a punto de salvar. El sonido será un poco machacón para tus oídos.


90

85

SUPER PRECIO

TODOS A **2.990** PTAS
IVA incluído





No te pierdas esta serie de juegos.
Una serie increíblemente emocionante y divertida. Y, por supuesto, la más jugada. Juegos que no pueden faltar en la colección de un fenómeno como tú, al increíble precio de 2.990 Ptas. cada uno, I.V.A. incluído.
¿Te falta alguno? Hazte con ellos.

- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- TENNIS
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE
- CHOPLIFTER 2
- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYPE
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)

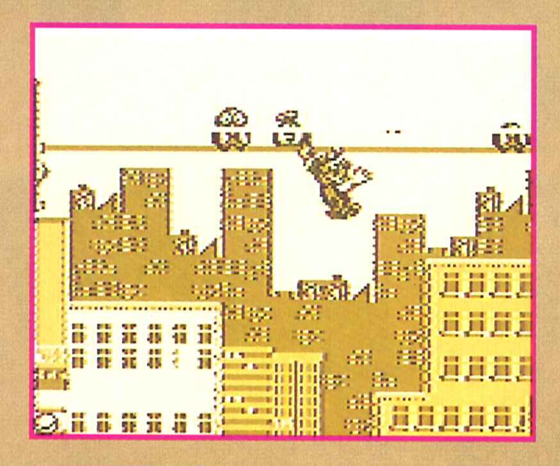


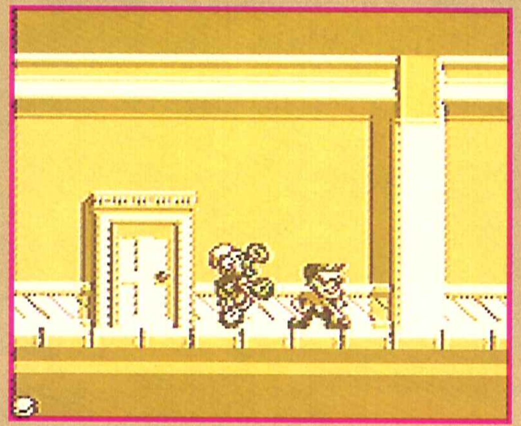
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.



LO MÁS NUEVO

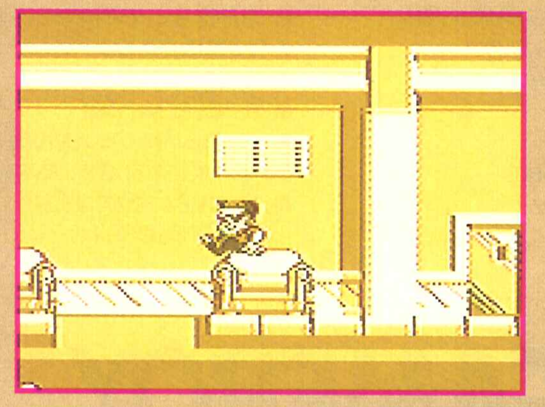


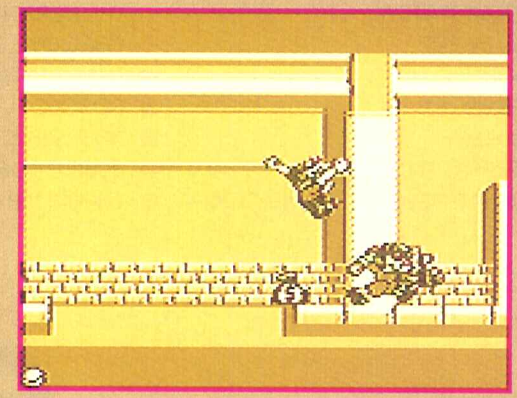


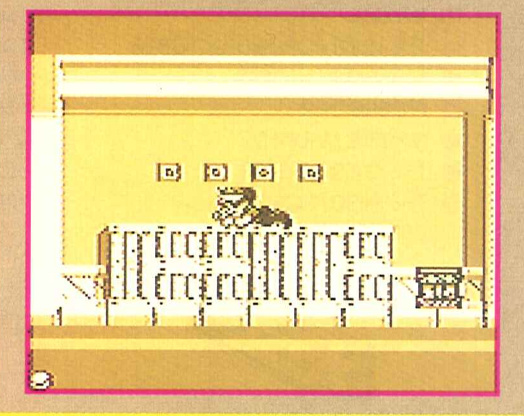


HUDSON HAWK

ATRAPEN A ESE LADRÓN





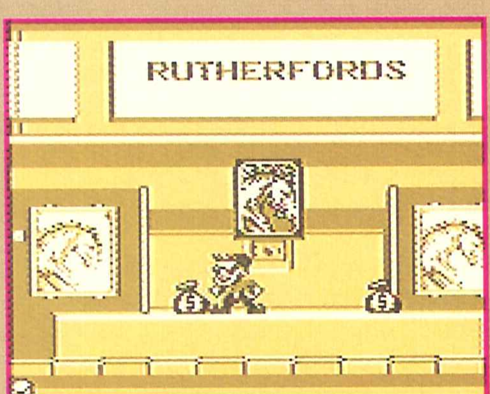


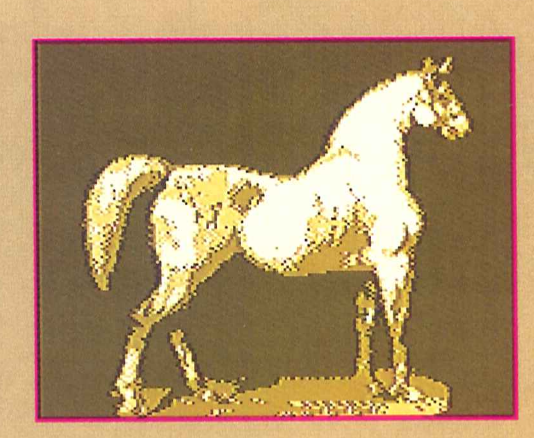
Hudson Hawk, el ladrón más hábil y escurridizo de todos los tiempos, está en libertad. Joyeros y coleccionistas de arte se han apresurado a poner bajo férreas medidas de seguridad sus preciadas posesiones. Lo que ellos desconocen es que "el Halcón" ha decidido sentar la cabeza y olvidar sus correrías para pasar a convertirse en un honrado ciudadano.

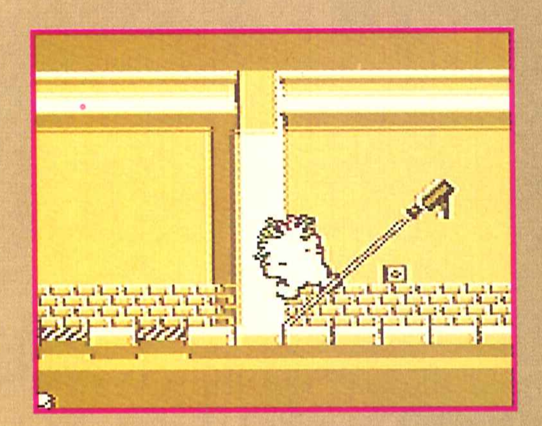
Sin embargo, un grupo de criminales necesita de las especiales dotes de nuestro amigo, y va a hacer todo lo posible por obtenerlas. Aunque Hawk no esté dispuesto a volver a las andadas, no va a tener más remedio al descubrir que su mejor amigo ha sido secuestrado y que el precio fijado para su rescate consiste en el robo de tres valiosísimas obras de Leonardo Da Vinci.

Por casualidad, nuestro ladrón de guante blanco se entera de que las piezas forman parte de un plan conocido como el Proyecto Alquimia. Mediante este proyecto, dicha banda pretende fabricar su propio oro y así tener el mundo en sus manos gracias al poder del dinero. Con estas perspectivas, Hawk ha accedido a las peticiones de los criminales para salvar a su amigo, pero secretamente está dispuesto a abortar sus planes. Así que, como Hudson Hawk, prepárate para arrastrarte, correr, saltar y utilizar la cabeza a lo largo de tres complicadas y peliagudas fases.

Para abrir boca, deberás robar una escultura de Leonardo que está custiodiada en la Galería Rutherford por los más modernos sistemas de seguridad. Perros, guardias, cámaras láser y sensores de infrarrojos tratarán de impedir que llegues a la caja fuerte. Si consigues superar esta complicadilla situación, deberás viajar

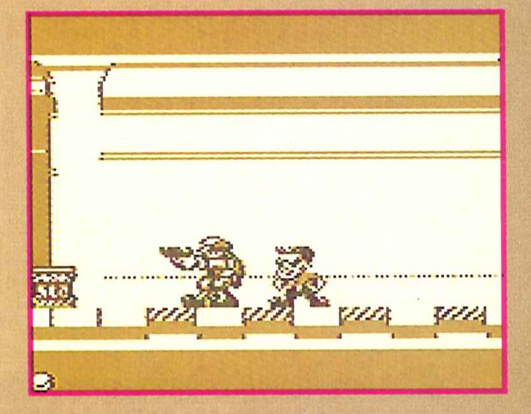






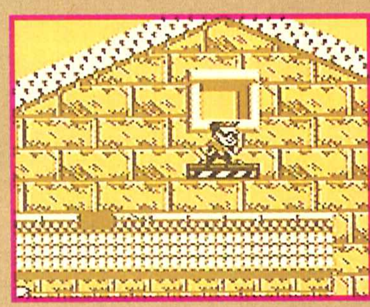


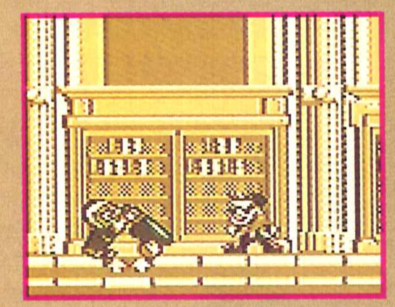
Hudson Hawk es una aventura que funde acción e inteligencia. Un juego completísimo, en el que deberás representar el papel de ladrón de guante blanco.

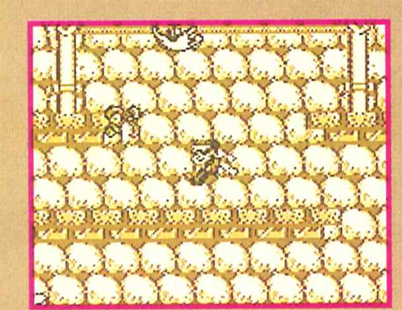


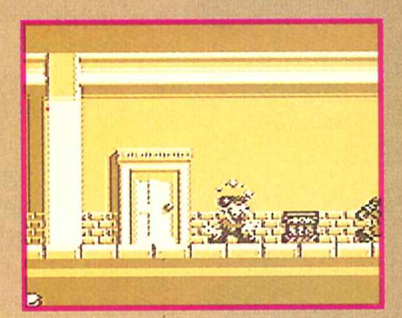
Algunos consejillos

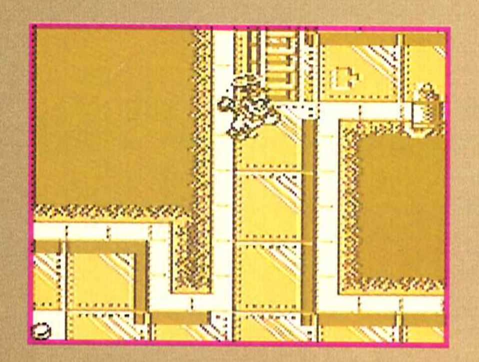
- Evita estar parado mucho tiempo en un mismo sitio o sufrirás una avalancha de feroces enemigos.
- Todo lo que puedas mover tiene su utilidad práctica. Piensa en ello y te ahorrarás muchos problemas.
- Los sensores de infrarrojos harán saltar las alarmas. Arrástrate o salta por encima de ellos si no quieres que te rodeen los guardias de seguridad.
- Encontrarás obstáculos insalvables que, además, no podrás esquivar. Retrocede y busca interruptores; moviéndolos desaparecerá el problema. Aunque no por mucho tiempo.
- Utiliza las pelotas de tenis para desconectar los interruptores que estén fuera de tu alcance.
- Sillones, sillas, cajas y hasta sombrillas pueden servir de trampolines para saltar más lejos. No los desaproveches.

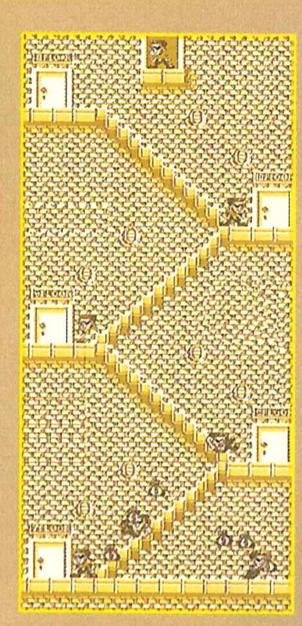


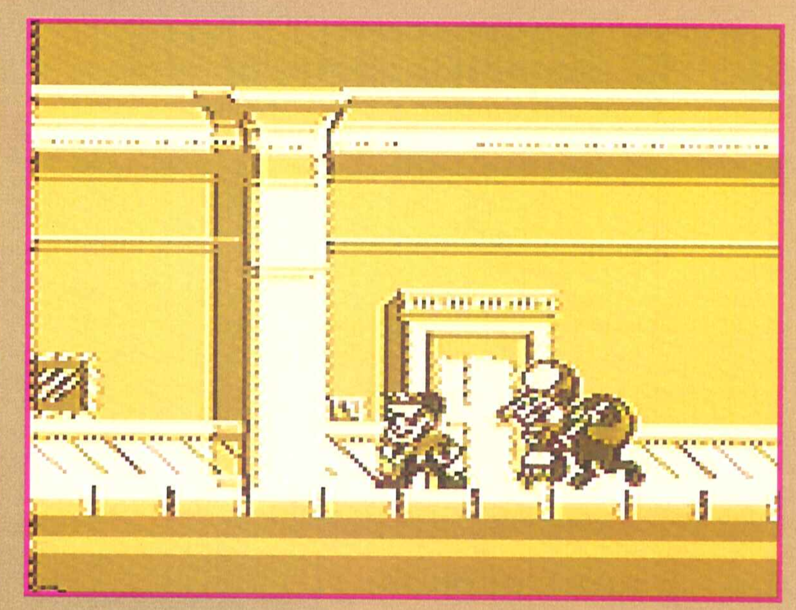




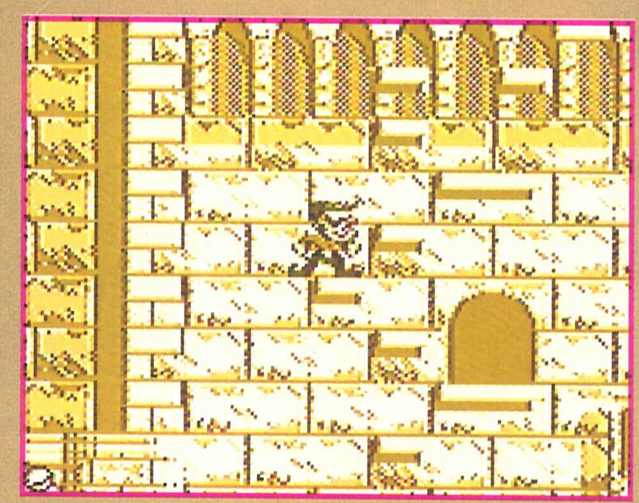








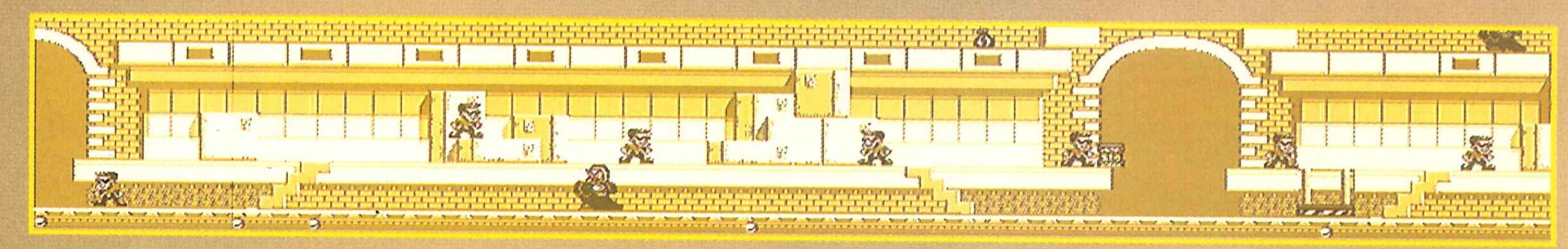
Para completar sus tres misiones, "el Halcón" deberá escalar por los muros del castillo, subir y bajar escaleras e introducirse en diversas salas. Eso sí, andando siempre con pies de plomo.



hasta el Vaticano para robar allí el cuaderno de apuntes del genio italiano. Los obstáculos con los que tropezarás serán muy similares a la anterior fase, pero ten un especial cuidado con las dulces y cándidas monjitas...

Finalmente, deberás sumergirte en las tétricas salas del castillo de Leonardo en busca del Cristal Espectacular. Ese cristal es, además de la pieza imprescindible de la máquina de oro, la única manera de destruirla. Todo tipo de desagradables criaturas se interpondrán en tu camino: ladrones aeronautas, horribles ratas, matones... Si trunfas, podrás chantajear a los criminales para que te devuelvan a tu amigo e intentar destruir la máquina.

Puedes estar seguro de que robar nunca había sido tan divertido ni legal como en esta ocasión. Todo lo que tienes que hacer es ponerte los guantes y calzarte los zapatos de suela de goma, el resto vendrá solo...



Róbalo, si puedes...

El Hudson Hawk de Ocean ha llegado a tu Game Boy con la firme intención de converirse en uno de tus juegos preferidos. Y seguro que lo logrará gracias a su elevada jugabilidad y altas cotas de adicción.

La multitud de movimientos del protagonista, la variopinta fauna de enemigos y lo inesperado de los paisajes harán de este cartucho de policías y ladrones un imprescindible para los consoleros de bolsillo.

Si te van las plataformas, la acción rápida y darle un poco al coco (tampoco mucho) has dado de lleno con tu juego. No lo robes, pero hazte cuanto antes con él. No te defraudará.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 3 con 7 partes
Dificultad: Ser un ladrón honrado no es nada sencillo



90

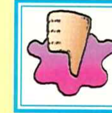


89

92



Divertido, jugable y adictivo. La enorme variedad de movimientos, fases y decorados.



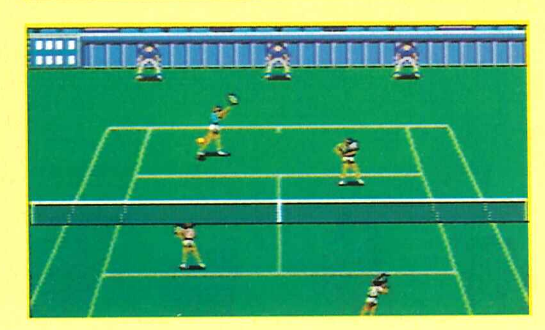
Que sólo haya tres continuaciones.

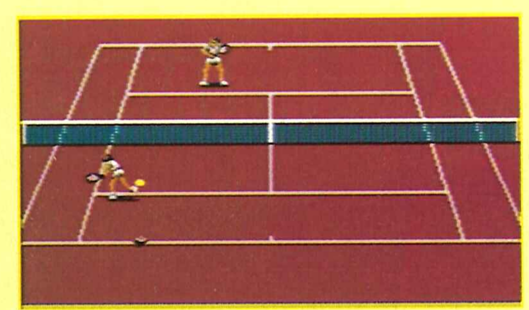
90

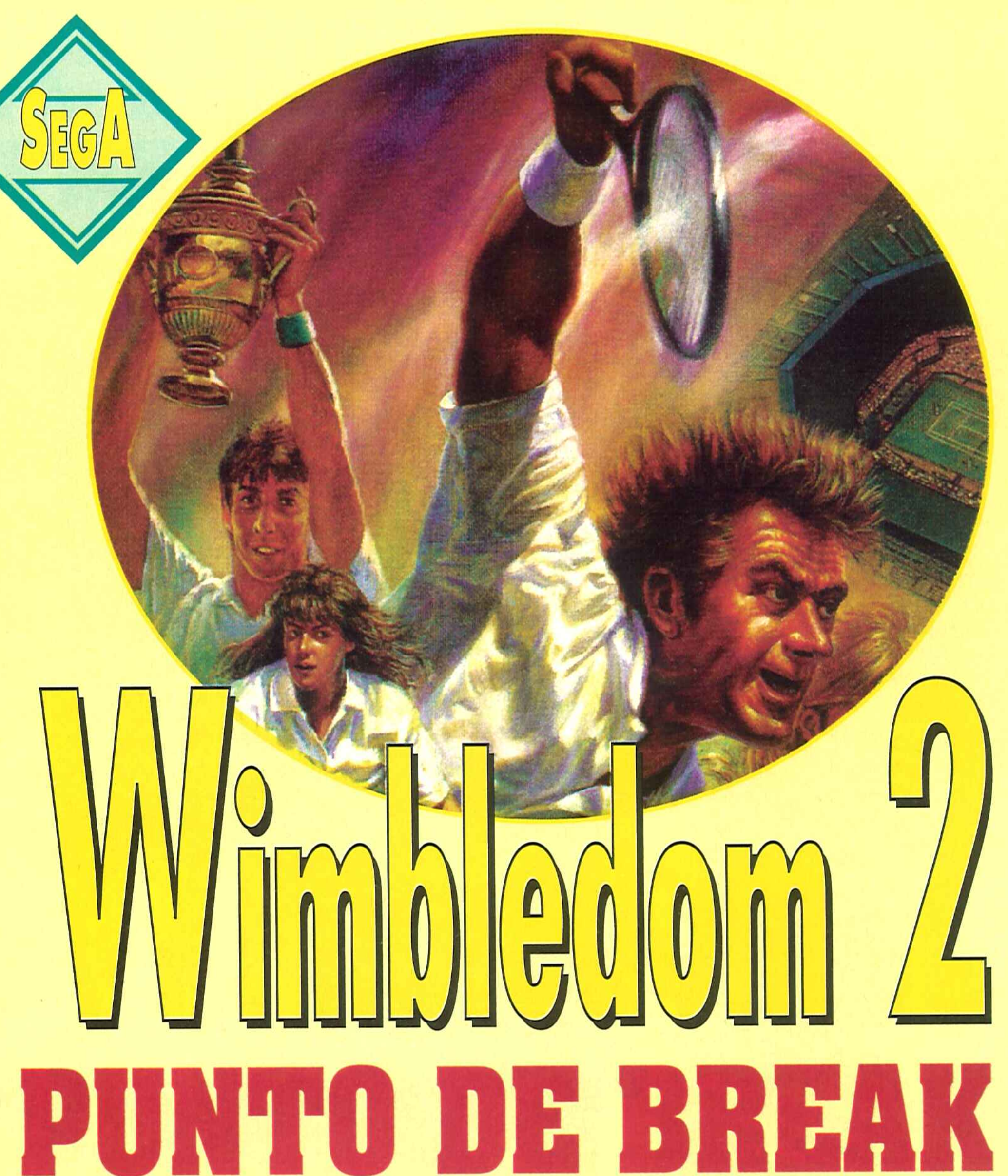
LO MÁS NUEVO

SEGA









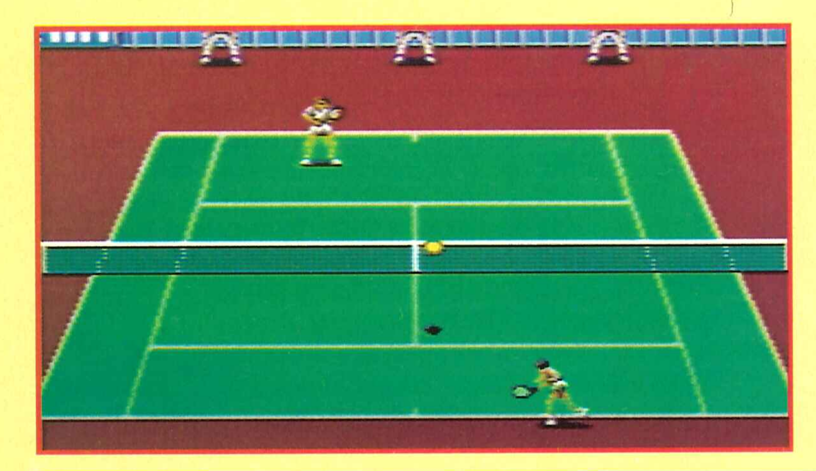
Wimbledom 2

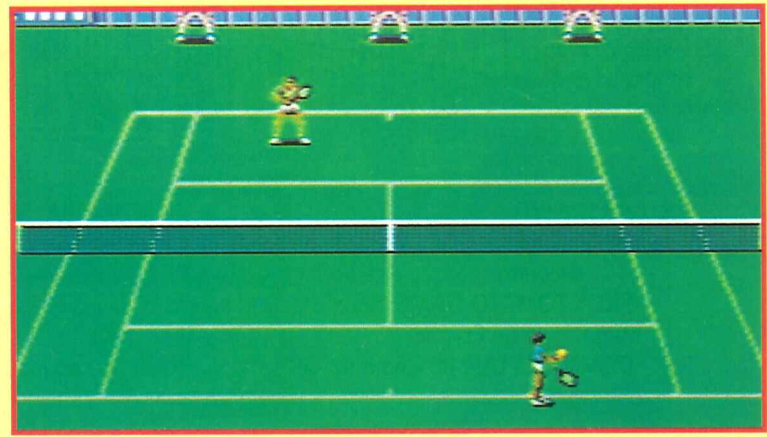
PUNTO DE BREAK

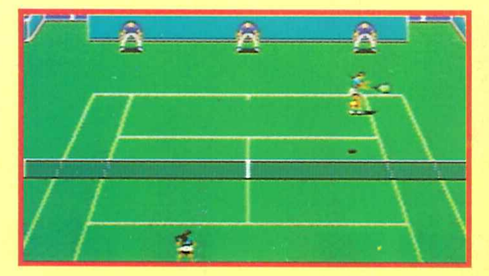
Un nuevo programa de tenis para la Master System ha hecho su aparición en el mundillo consolero, con el triste porvenir de pasar por estos lares con más pena que gloria.

Este juego está creado con la sana intención de entretener, pero de una forma tan sencilla y simplona que se queda bastante corto. Desde luego, Sega no se ha complicado la vida ni a nivel de control, ni a nivel de gráficos. En lo único que se ve una clara intención de agradar plenamente es en la multitud de opciones que te permite seleccionar el programilla. (En seguida te hablo de ellas en un recuadrito).

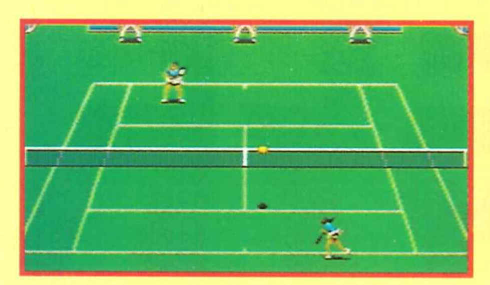
La verdad es que poco hay que decir. Conque sólo miréis las pantallas, podréis daros cuenta de que los gráficos no son, lo que se dice, una delicia para los sentidos. Cosa que tampoco sería demasiado importante siempre y cuando la jugabilidad hiciese

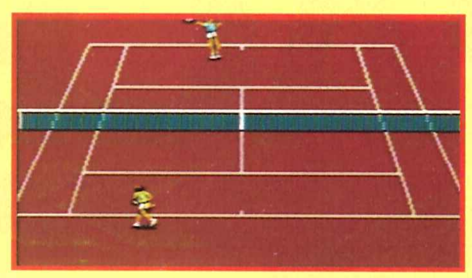


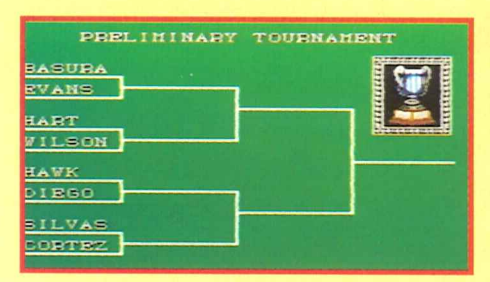


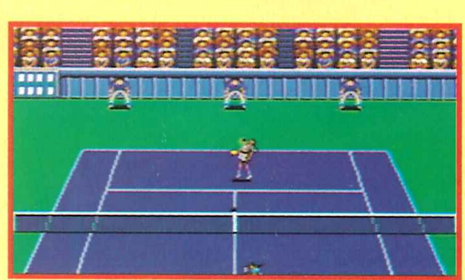












De tenis, sólo el nombre

***D**ecepcionante es la mejor palabra para definir a este Wimblendon parte segunda. Tristón de gráficos y decorados, pobre de movimientos y escaso de jugabilidad, sólo tiene un puente de salvación: sus muchas opciones. Posibilidades como la de crear tu propio jugador o tener unos passwords para la próxima vez salvar tus éxitos tenísticos, añaden un punto positivo al raquítico marcador que puede presentar este programa.*

Lo malo es que resulta verdaderamente difícil olvidar la estridencia cromática de la pista, el machacón sonido de sus melodías o la corta calidad de sus golpes. Si es triste a nivel técnico y pobre a nivel de jugabilidad, poco queda para poder rescatarle.

Teniente Ripley

Opciones para dar y tomar

Una de las pocas cosas positivas que presenta este programa es la multitud de opciones que te propone. Gracias a ello, podrás optar por jugar en modo torneo con un jugador que tú mismo hayas preparado y al que le puedes incluir todas las cualidades que te resulten más interesantes. Mediante passwords, te permite salvar la partida y conservar a tu jugador.

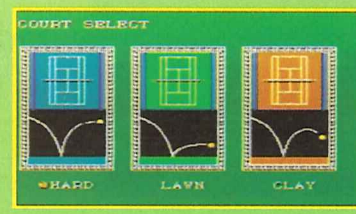
Además, podrás seleccionar entre varios tipos de pista, efectos sonoros, contra quién quieres competir o el número de sets de que conste el partido. En este aspecto,se puede decir que el juego es verdaderamente completo.

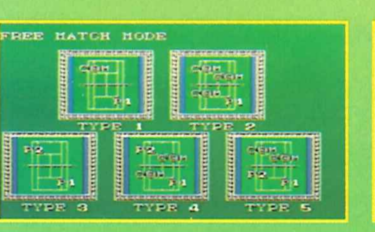




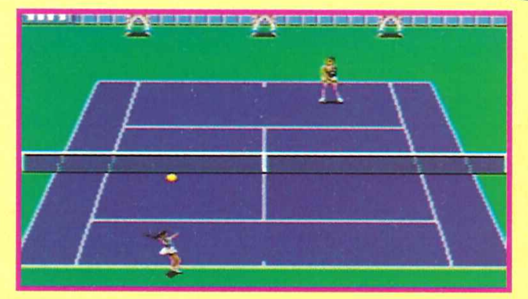












Acostumbrados como debéis estar a los juegos basados en el tenis que se acercan bastante a la realidad, este Wimbledon 2 carece de las cualidades que el resto presenta.

olvidar este pequeño detalle; pero es que el bote de la pelota resulta, cuando menos, irreal y la variedad de golpes es todo menos variada.

Pero bueno, siempre os queda la posibilidad de participar en unos cuantos torneos o retar a algún amigo a una partidita rápida.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Depende del rival de turno
Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: Varios torneos




60



Las muchas opciones con que cuentas. El modo en que se enfadan los jugadores cuando pierden.

62



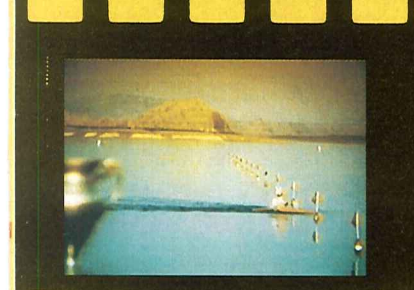
Que el verde fosforito de la pista de hierba no te deje ver la bola.



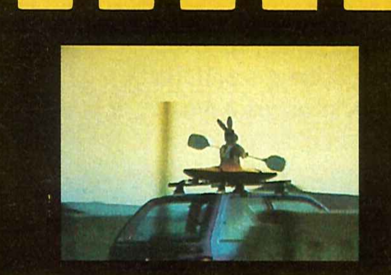
62



62

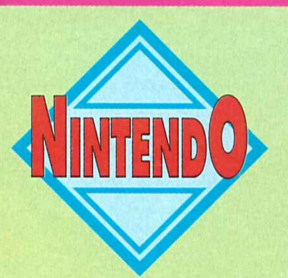




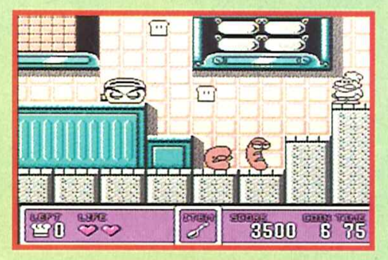


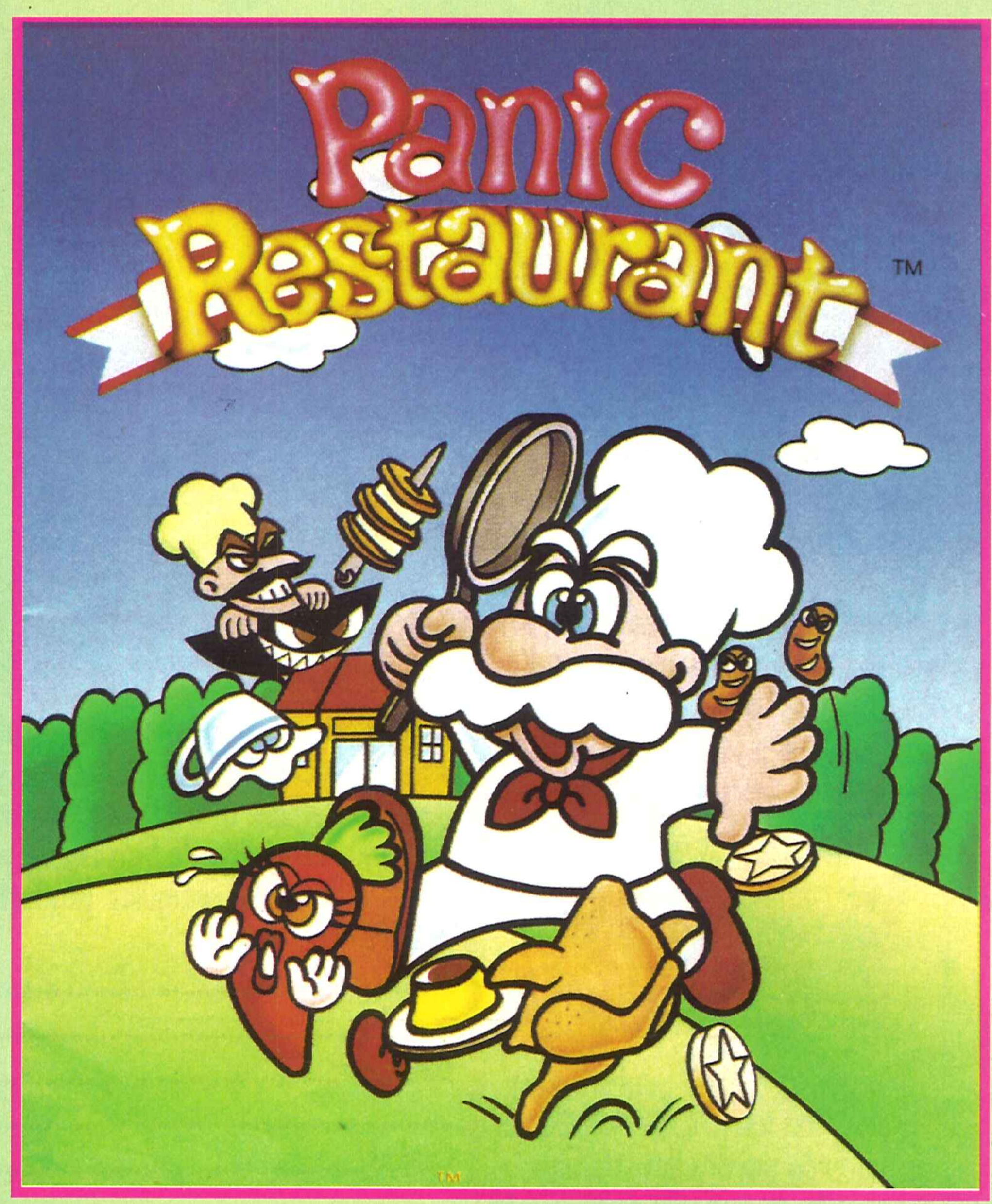


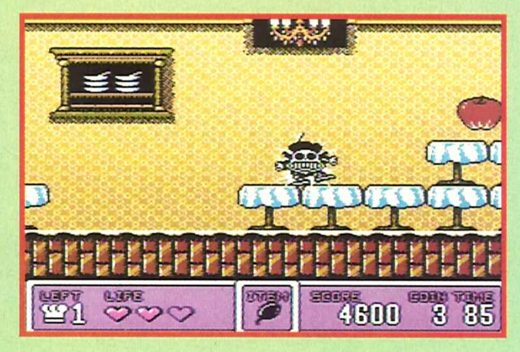
LO MÁS NUEVO



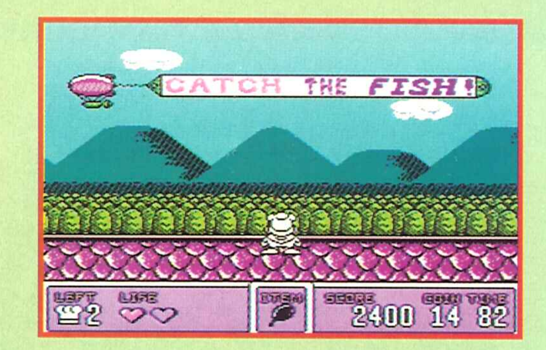








Panic Restaurant no es sólo un juego con un contenido muy original. Tanto sus gráficos -simpáticos y bien hechos-, como lo atractivo de su desarrollo, le convierten en un cartucho que no puede ni debe faltar en tu consola.



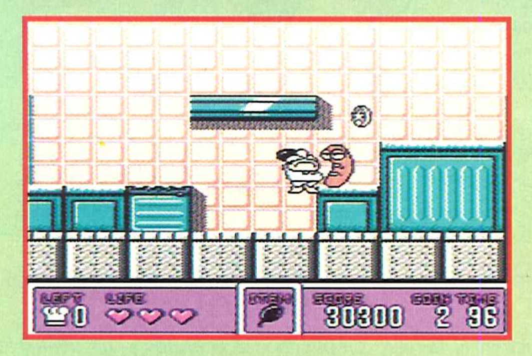
Ultima hora: "Comida mutante en grandes cantidades se ha adueñado del restaurante Eaten y está dispuesta a extenderse por toda la ciudad. La carne se ha vuelto loca, las verduras amenazan con trocear a todo el que se les ponga delante... y no sólo eso, hasta los utensilios de cocina se han unido a la revuelta de los alimentos. La situación es delicada y nadie es capaz de frenar el motín".

Nadie, hasta la llegada del chef Cookie, el más audaz e implacable de los cocineros. Ataviado con su blanco delantal, su típico sombrero y armado con la más contundente de sus sartenes, Cookie se ha plantado delante de los reporteros y sin más preámbulos ha dicho tajante: "yo me encagdo de todo".

Y para allá va andando muy tieso y seguro de sí mismo, ante las estupefactas miradas de todos los periodistas. ¿Quieres acompañarle y ver con tus propios ojos esta curiosa revolución? Sí, pues adelante. La jungla en que se ha convertido el restaurante Eaten te aguarda.

Seis fases plagaditas de sorpresas culinarias componen el reto al que os enfrentaréis Cookie y tú. Lo primero es entrar en el restaurante, cuestión nada sencilla si tenemos en cuenta que el jardín está custodiado por perritos calientes ladradores (además de mordedores), muslos de pollo brincadores, temblorosos flanes de huevo y zanahorias muy poco fiables.

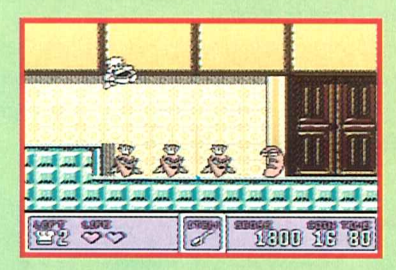
Una vez que atraveséis tan idílico jardín, pasaréis al comedor, donde se os servirá la comida de un modo poco habitual. Pizzas rodantes, cebollas lacrimógenas y manzanas traidoras os harán correr y saltar sobre las mesas y los mostradores, para tratar ►

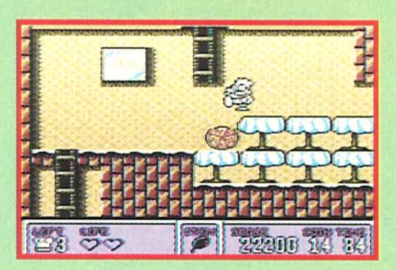






RESTAURANTE MUY ORIGINAL





Al rico guiso

Yo de ti estaría muy atento a estos utensilios culinarios, porque serán muy útiles a la hora de enfrentarte a tus peculiares enemigos.

SARTEN: Es el arma con que empezarás la aventura. Trata de arrear con ella a todo tipo de comida que se abalance sobre ti.

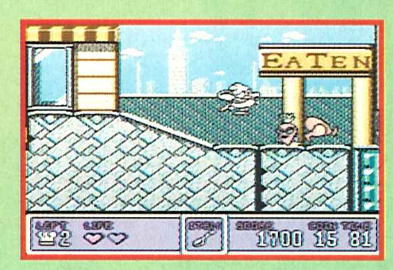
CUCHARA: Con ella podrás llegar más lejos. Pero ten cuidado, porque si durante ese tiempo pierdes un corazón, volverás a la sartén.

TENEDOR: Te será útil para atravesar las zonas más peligrosas. Eliminarás a los enemigos que te salgan al paso cayendo sobre ellos.

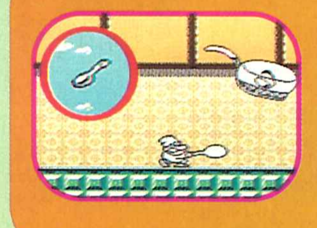
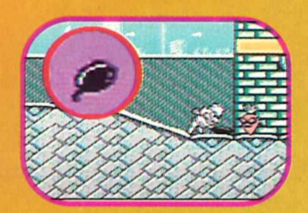
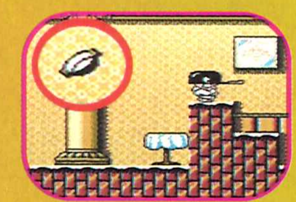
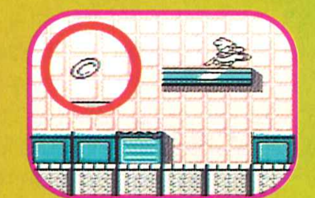
PLATOS: Muy aprovechables porque no hará falta que te acerques a tu enemigo para acabar con él.

CACEROLA: Mientras la lleves contigo, serás invencible. Lo malo es que no dura mucho...

HUEVOS: Los puedes lanzar desde lejos. Si afinas tu puntería, te serán muy eficaces contra determinados enemigos.

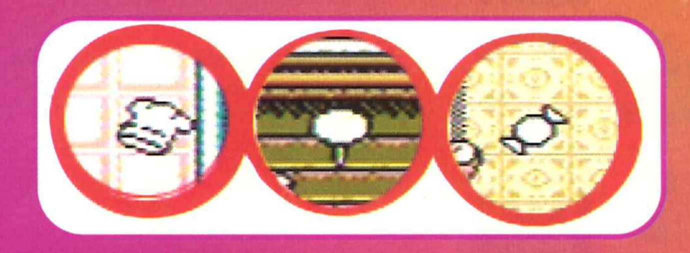





Cosillas útiles

Hay por ahí, perdidos por el restaurante, algunos objetos que os pueden venir muy bien en los momentos apurados.
- Gorro de chef: te añadirá una vida extra.
- Piruleta: te otorgará un corazón más.
- Caramelos: Uno de tus indicadores de vida se llenará al máximo.

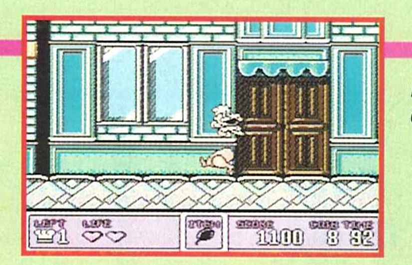


Divertido y sabrosón

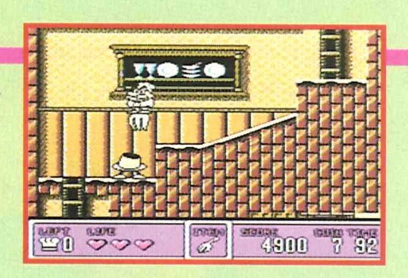
Los usuarios de la ocho bits de Nintendo están de enhorabuena. Este nuevo programa de Taito se nos presenta con unos gráficos sencillos, pero súper simpáticos, aderezados con musiquillas graciosonas y, lo más importante, haciendo alarde de grandes dosis de jugabilidad.

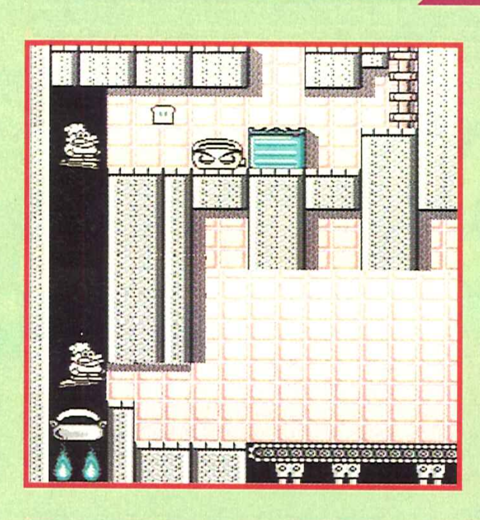
Divertido a sartenes llenas, sabrosón como un helado, adictivo como tu comida favorita y sorprendente como un huevo frito con instintos asesinos, Panic Restaurant conseguirá que disfrutes de lo lindo al mismo tiempo que se te abre el apetito.

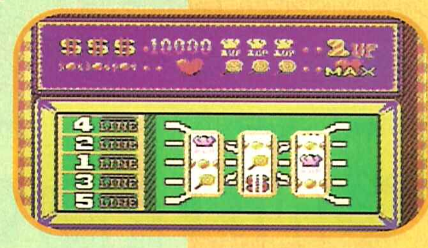
Teniente Ripley

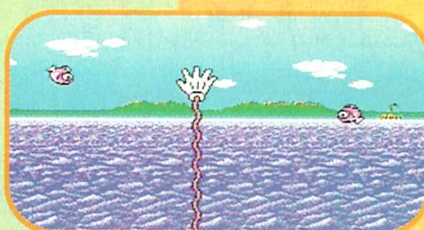


Diversos indicadores te informan del número de vidas (corazones) de que dispones, el arma que puedes utilizar, el número de puntos, de bonos (gorros y monedas)y el tiempo que te queda para concluir la misión.









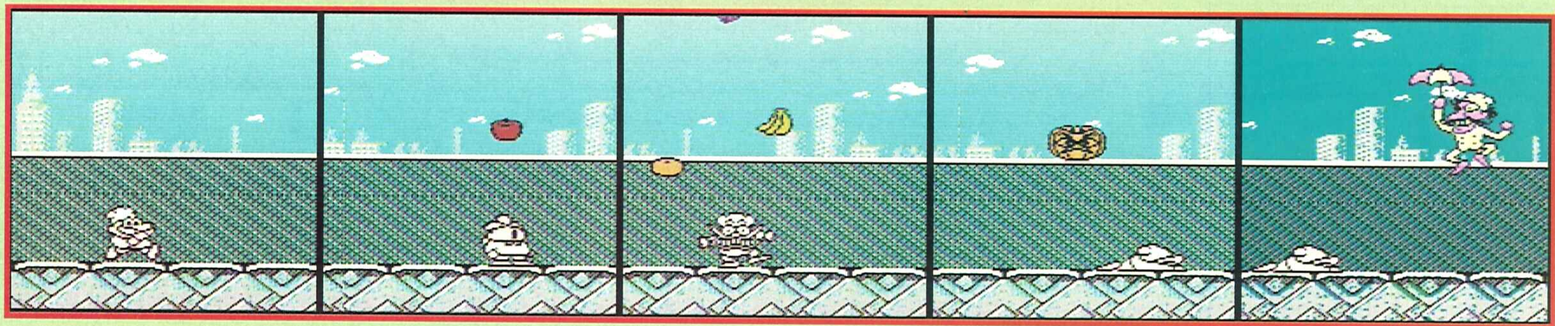
Niveles de bonificación

Para aumentar tu número de puntos, tus energías y, en definitiva, tus vidas, deberás estar atento a estos niveles de bonificación:

- LA TRAGAPERRAS: Cada vez que nuestro cocinero elimine a un enemigo, aparecerá una moneda. Si anda espabilado y la coge, podrá probar suerte en las máquinas tragaperras.

- DE PESCA: Cookie deberá capturar todos los peces que pueda, pero con mucho cuidado de no tocar los peces negros. Si lo hace, explotarán y te quedarás sin bonificación.

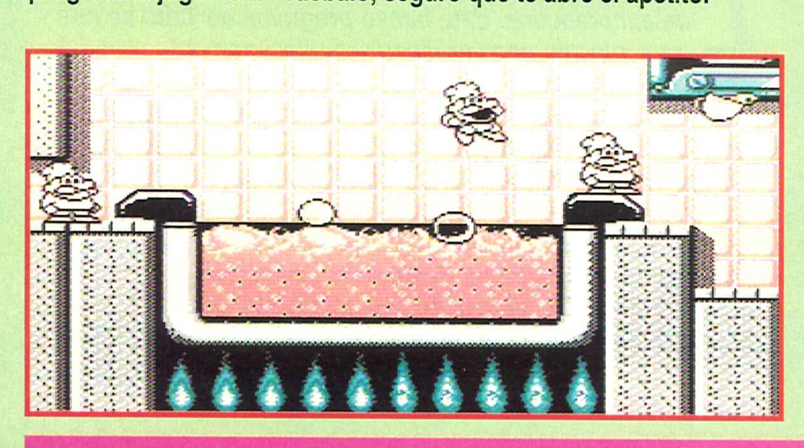
- HUEVOS FRITOS: Cuando las gallinas arrojen huevos, Cookie tendrá que moverse rápido para recogerlos con la sartén. Una vez más, deberá tener cuidado con los negros - están podridos-, pues coger uno de ellos le haría perder automáticamente los bonus.

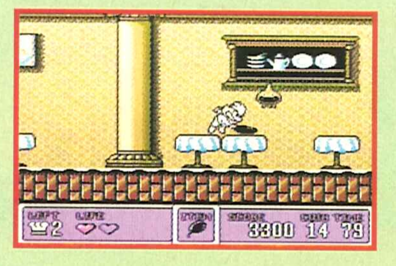


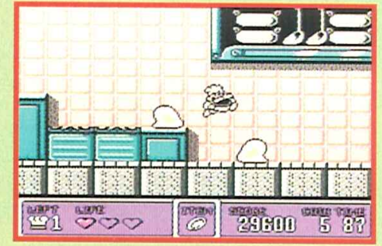
de escapar a su acoso.

En la cocina, el peligro se incrementará. Ollas de agua hirviendo y quemadores de gas harán lo imposible por subiros la temperatura, mientras tazas de café y tostadoras "lanza tostadas" os acechan. Entre pinchos morunos y sillas, intentarán encerraros en una barbacoa campestre donde el plato principal sois Cookie y tú. Después, para bajar los calores de estas dos fases tan moviditas, no tenéis más que introduciros en la cámara frigorífica, donde los helados, el pescado y el hielo os darán más de un disgusto. Ya en el sótano, deberéis enfrentaros al Gran Chef, y si conseguís derrotarle habréis librado al restaurante de la maldición.

Fases de bonus, multitud de "armas", enemigos curiosísimos y diversión sin límites son las opciones que te ofrece este programita juguetón. Pruébalo, seguro que te abre el apetito.







LAS PUNTUACIONES

Plataformas

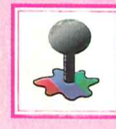
TAITO

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 6

Dificultad: Progresiva, como debe ser



89

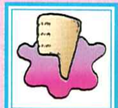
85

89



El personaje, lo divertido que es, la originalidad de los enemigos, que no te limiten las continuaciones...Todo.





Acabar metido en una olla de aceite hirviendo.

88

SUPER MARIO LAND™ +

TETRIS™ +

GAMEBOY™ Nintendo®





El nuevo pack de GAMEBOY es increíble. Incluye además del super conocido TETRIS™, el más alucinante y fantástico juego de aventuras, SUPER MARIO LAND™. Más los accesorios de siempre: Auriculares para sonido stereo digital, cable GAME LINK™ para juego simultáneo de dos jugadores y 4 pilas AA. ¡ Que no se te escape esta oportunidad !



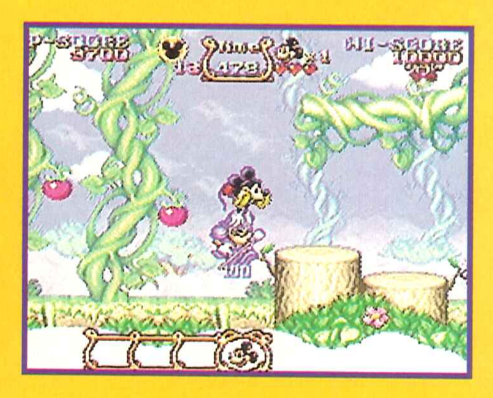
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

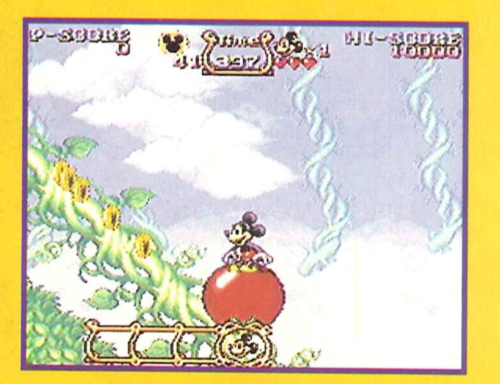










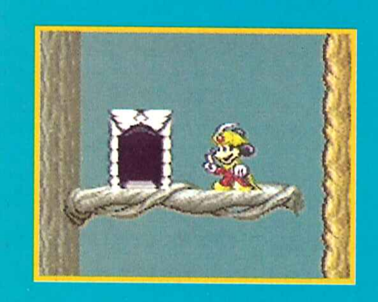


LA MAGIA DE UN RATÓN





La tienda de O'Hara





Tras determinadas puertas secretas, encontrarás las preciadas y económicas tiendas de objetos especiales que regenta nuestro amigo O'Hara. En ellas podrás comprar, con las monedas que hayas recogido, todo tipo de incalculables ayudas, que servirán para hacer más llevadero tu deambular por estas tierras mágicas:

Lámpara mágica: dentro no te espera un genio, pero servirá para rellenar parcialmente la barra de energía del disfraz de Mago.

Boca de riego: como no podía ser de otra manera, te dará agua para rellenar un poquito tus reservas con el disfraz de bombero.

Turbante mágico: si lo compras, te convertirás en todo un mago, pues podrás realizar el doble de trucos.

Casco de bombero: con él será difícil que te mueras de sed, pues tu reserva de agua tardará el doble de tiempo en gastarse.

Corazones: si quieres rellenar tu agotada reserva vital de corazones, te vendrá bien gastarte un poco de dinero en ellos.

Aquella tarde, los tranquilos y verdes campos de Ratolandia fueron invadidos por cuatro inquietos personajes que rompieron el bello silencio primaveral con sus gritos, carreras, saltos y diversiones varias. Pero no os preocupéis ni pongáis cara de circunstancias, porque se trata de Donald, Goofy, Pluto y Mickey, y están disfrutando de una bella y radiante jornada campestre, bien merecida.

¡Ay!, pero poco sabe nuestro ratón favorito lo que se le viene encima, y todo por culpa de un lanzamiento largo de pelota de baseball. La recepción de Mickey con la cabeza tampoco ayudó mucho, y allá vemos a lo lejos al inocente y torpón Pluto corriendo tras la pelota, ignorando que la fuerza de gravedad le puede gastar una mala pasada. Minutos después, los tres amigos tienen la misma interrogante en su cabezota: ¿dónde se ha metido Pluto? Goofy se ha lanzado en su búsqueda rápidamente, pero marcha en dirección contraria. ¡Es que este Goofy no se entera! Mientras, Mickey, harto de esperar, emprende su búsqueda por la zona donde vio por última vez a su querido perro. De pronto, tras unos arbustos, ¡aahhhhhh... plof!

Me parece que la fuerza de gravedad también ha gastado una mala pasada a Mickey. Tras incorporarse y frotar su golpeada cabezota, el ratón observa atónito el espectacular paisaje que le rodea: inmensas plantas trepadoras, frutos silvestres de gran tamaño y tres bichejos que caminan hacia él con cara de batido de vinagre. ¡Madre, esto se pone feo! Pero para algo está la agilidad de nuestro ratón, y en un abrir y cerrar de ojos salta sobre ellos fulminando sus pensaderas.

Pero, ¿qué es aquello que se eleva majestuoso en el horizonte? Parece una preciosa casa de maderas nobles. Así que tras cascar a cinco o seis sospechosos individuos, Mickey abre la puerta ceremoniosamente y se introduce en ella. Antes de que pudiera articular palabra, un venerable viejecillo se materializa ante él. "Hola, amigo Mickey. El malvado emperador Pete ha raptado a tu perrete del alma, pero si te atreves a ir en su busca,







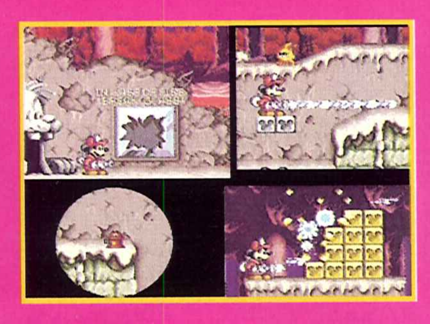






Los disfraces de Mickey





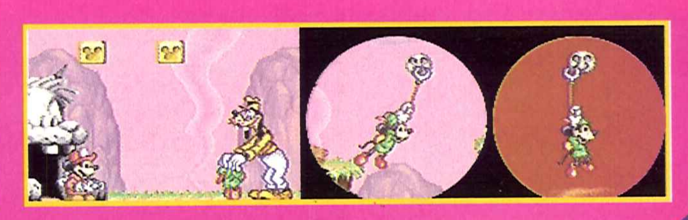


Mickey cuenta con la ayuda de tres disfraces mágicos, cada uno de ellos con sus propios poderes y con una barra de energía que disminuirá según lo vayas utilizando. Los disfraces estarán a tu disposición, siempre que los hayas conseguido, con sólo pulsar las teclas L y R para elegirlo y el botón A para que Mickey se cambie de indumentaria:

Mago: te lo proporcionará el viejo sabio. Su máximo atractivo es la posibilidad de disparar magia o alfombras mágicas contra el enemigo. Otra de sus utilidades consiste en mantenerte bajo el agua gracias a una burbuja de oxígeno inagotable. Para recuperar la magia gastada, debes recoger lamparas mágicas. Es el disfraz mas poderoso.

Bombero: se encuentra tras un frágil cristal en el tercer nivel, y su máxima utilidad es lanzar potentes chorros de agua contra el enemigo, bloques grises, fuegos dañinos o plataformas heladas. Para recargarlo, consigue todas las bocas de riego que puedas.

Montañero: es el único que no se te agotará por mucho que lo utilices. Con él, treparás por paredes y techos con una facilidad pasmosa, y podrás agarrarte a ciertos asideros para balancearte y recorrer el cuarto nivel sin ser sorprendido por corrientes de aire o pájaros gigantescos.





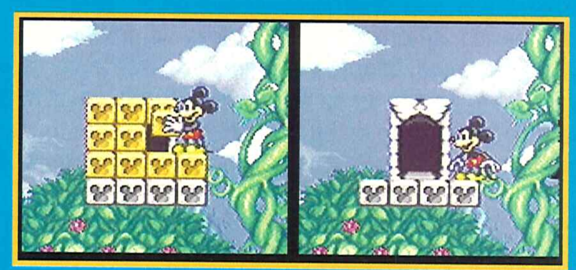


Puertas secretas

Escondidas tras una considerable cantidad de bloques, encontrarás, si tienes paciencia, las famosas puertas secretas. Dentro, hallarás alimentos para aumentar tu score, monedas para tu cuenta corriente particular y corazones para recuperar la vitalidad.

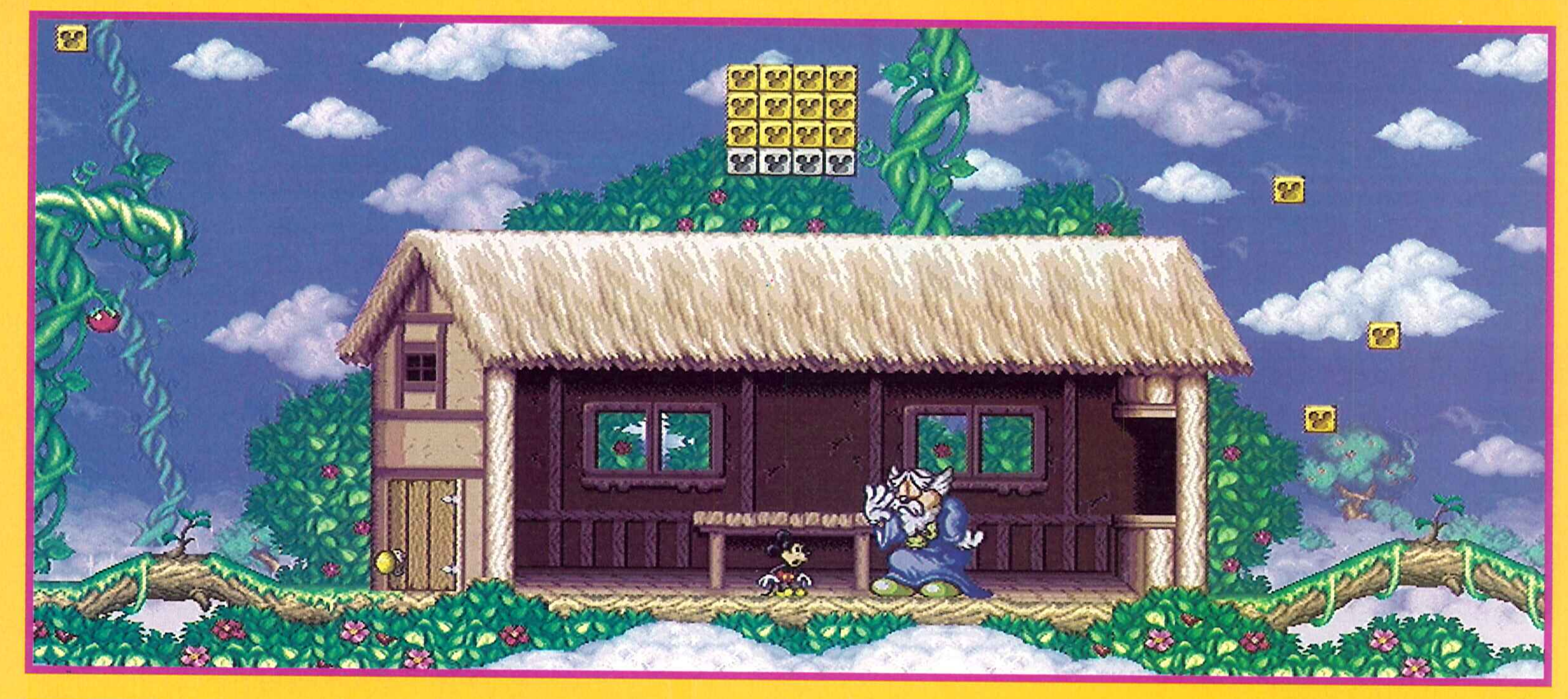


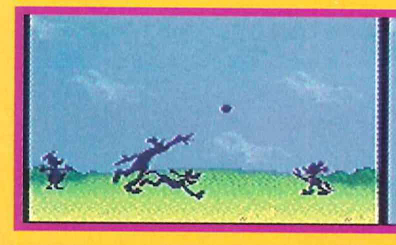








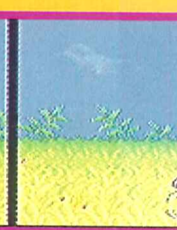












➜ te ayudaré con mi sabia magia blanca".

Tras decir esta corta pero intensa frase, el individuo desapareció. Mickey se ajustó los botones de sus pantaloncitos rojos, y salió por la ventana en busca de aventuras y de su querido Pluto. Tiembla Pete, nuestro ratón favorito se dirige hacia tus dominios.

Y esta es la sabrosa historia que nos plantea Capcom para que nos metamos de lleno en el mágico mundo de colores de Walt Disney, acompañados una vez más por el entrañable baluarte de la factoría de sueños. Mickey debuta en la Super Nintendo con un juegazo que dará mucho, mucho que hablar. Y es que la unión de un personaje de Disney con la sabia programación de los chicos de Capcom, no podía ser para menos.

«The Magical Quest» nos propone un maravilloso viaje a través del mágico reino encantado por el malvado Pete, formado por seis zonas completamente diferentes. Allí, podremos viajar desde las verdes copas de los árboles hasta las frías nieves polares, o a la oscura fortaleza del enemigo.

Y para que la misión no resulte imposible, el viejo mago, Goofy y el azar nos proporcionarán varios disfraces mágicos para atravesar ciertos mundos de una forma más fácil y divertida. Podrás conseguir tres disfraces: de mago, bombero y montañero, que te obligarán a pensar un determinado tipo de estrategia a la hora de emprender cada fase o momento cumbre del juego.

Los enemigos que habitan estos seis mundos son dignos de cualquier película Disney: soldados de Pete, escarabajos traviesos, arañas kilométricas, hojarasca viviente y otros seres que te proporcionarán todo tipo de sonrisas y disgustos. Y como viene siendo habitual en los juegos desde hace más de diez años, te enfrentarás también a los temibles monstruitos fin de fase, grandes, feroces y dificilillos, que obligarán a Mickey a medir cada uno de sus saltos y a elegir el disfraz en el momento justo.

Todo ello dentro de un cartucho con grandes excelencias visuales, porque Capcom ha vuelto a situar el listón verdaderamente alto creando un entorno gráfico de un colorido realmente impresionante. Personajes, escenarios y scrolls de una exquisitez poco común en un juego, lo que viene a demostrarnos

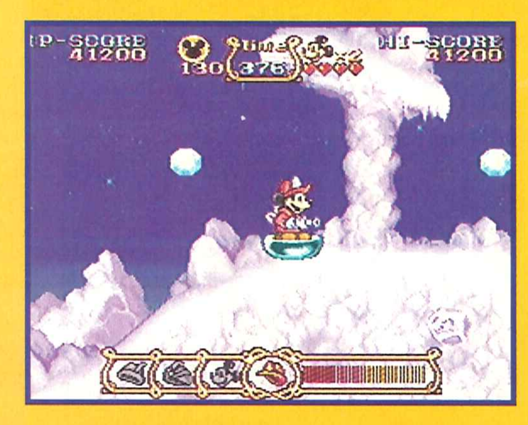










Capcom ha sabido recoger perfectamente en este cartucho toda la magia y el encanto que envuelve el mundo Disney. Gráficos, personajes, sonido... todo es colosal.









una vez más la potencia de la máquina con que jugamos. Por supuesto, el apartado musical también ha sido cuidado al mínimo, y junto a unos efectos de sonido sobresalientes se incluye una auténtica banda sonora para acompañar nuestras aventuras en «The Magical Quest».

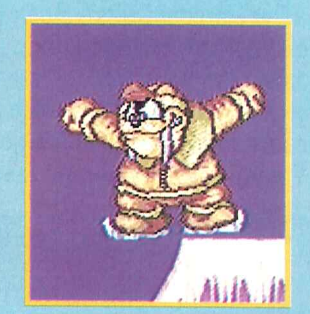
Ya tan sólo queda invitaros a observar el resultado en estas pantallas, para que os hagáis una idea del apartado visual del juego, totalmente comparable a la mejor de las películas Disney, y que eleva la categoría del vídeo juego a verdadera obra maestra de la programación. Si pudiéramos preguntar a Mickey que cuál es su juego favorito, no dudes ni por un momento cuál sería su sabia elección.

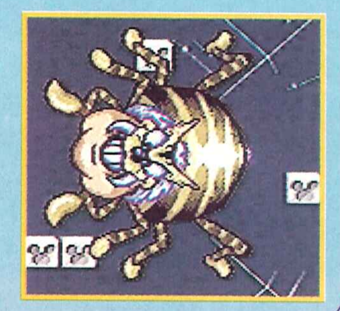
Salvar a nuestro amigo Pluto de una apurada situación, es una bella excusa para adentrarnos en seis mundos diferentes, pero todos ellos con un elemento común: la fantasía.



Enemigos finales








Capcom más Disney igual a magia

Prometedor se presentaba este juego cuando las primeras instantáneas llegaron a mis ojos desde las revistas japonesas, pero nunca imaginé que el resultado final pudiera ser tan sobresaliente. Cuando veas desfilar ante ti al popular ratoncillo, rodeado por un preciosista e increíble escenario, suaves scrolls y el efectista Ghost Layering de Super Nintendo, creerás asistir a una película de dibujos animados. Sensación que irá aumentando conforme comiences a saltar sobre los enemigos, lanzar objetos y presenciar atónito cómo te introduces de lleno en una aventura mágica, épica e inolvidable, que va aumentando de intensidad ayudada por los efectos de sonido y una estupenda banda sonora.

La jugabilidad es otro de los puntos fuertes de Capcom, que ha sabido crear la unión perfecta entre espectáculo y juego, regalando a nuestros sentidos otra obra cumbre de la programación. La magia está servida una vez más, amigos de lo bueno.

The Elf

LAS PUNTUACIONES


Plataformas

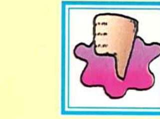
CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6
Dificultad: Los juegos Disney casi nunca son difíciles


96


90

94


Gráficos increíbles, banda sonora ambiental, jugabilidad asegurada, los personajes...


Me gustaría que hubiera docenas de niveles más, pero... ¡así es la vida!


95

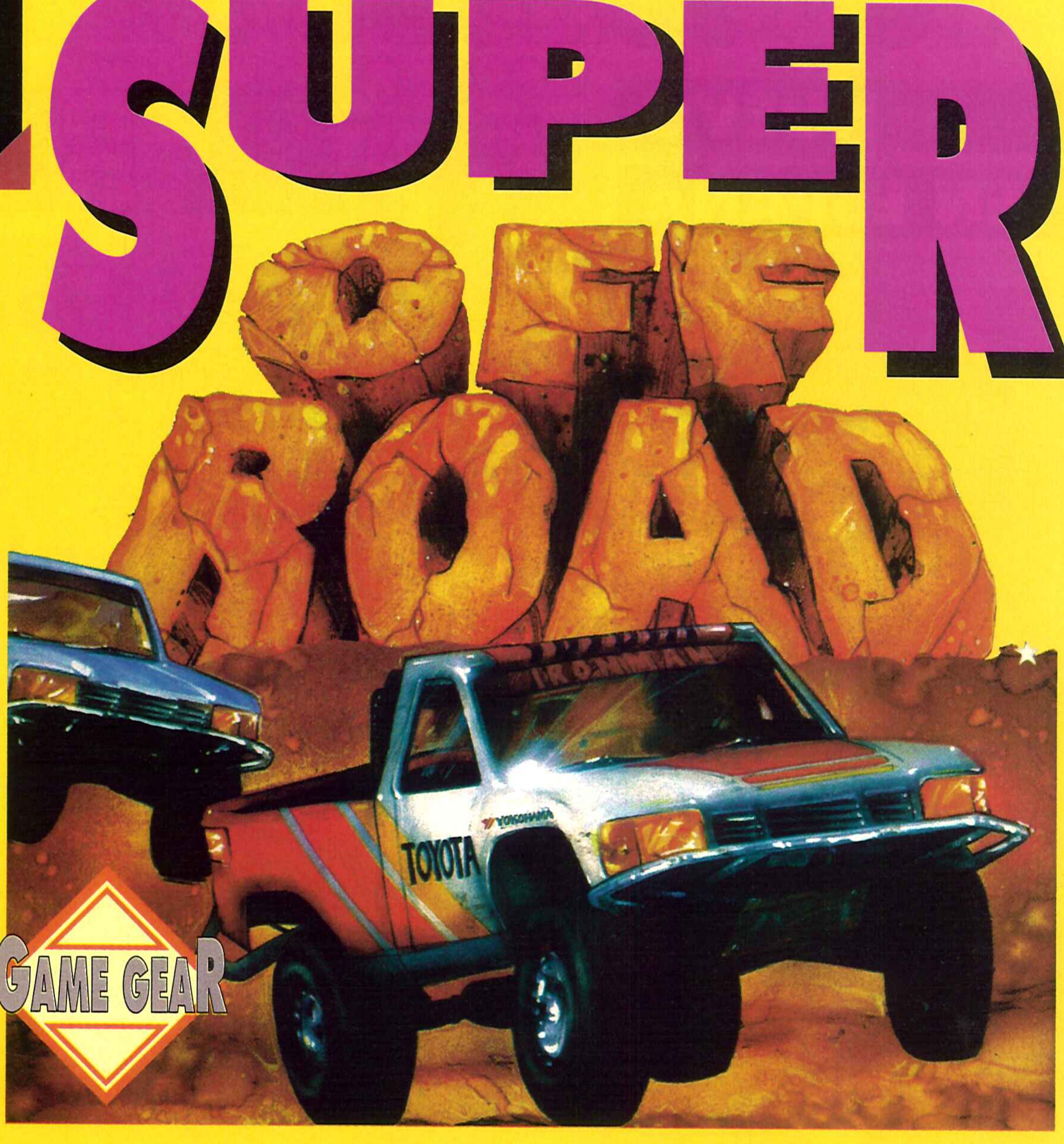
LO MÁS NUEVO

SUPER OFF ROAD









El rugido de los motores flota en el ambiente, mientras cuatro poderosos todoterreno braman amenazadoramente esperando a que se dé la salida. Preparados, listos... ¡ya!. Los coches se lanzan como fieras levantando nubes de polvo amarillento. El espectáculo ha comenzado y muchos son los competidores, sólo el más rápido, el más hábil, el más inteligente conseguirá hacerse con el triunfo.

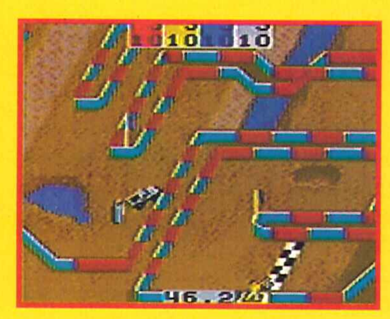
Choques de carrocerías, violentos chirridos de los frenos y olor a goma quemada se entremezclan en el aire, elevando la temperatura ambiental al máximo. Los todoterreno culebrean por el circuito arañando las barreras de delimitación, tratando por todos los medios de alcanzar la primera posición.

Todo vale: cerrar, golpear, estrellar al rival contra la barrera... Un petardazo del turbo lanza al vehículo rojo hacia la meta, al mismo tiempo que suena el aviso que señala la última vuelta. Los coches, cubiertos por el barro de los fosos, ya enfilan la última recta. Después, el podio, los aplausos y el premio.

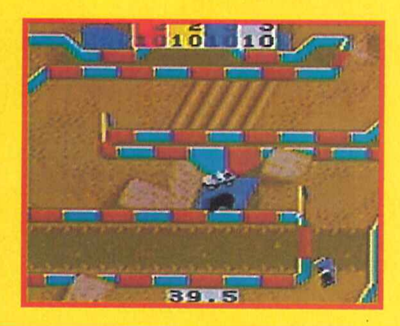
Si tu posición ha sido buena, el premio en metálico te permitirá aumentar la potencia del turbo y tu velocidad punta. Podrás mejorar tus neumáticos y el sistema de amortiguación. Pero, ni siquiera todo esto te hará vencer en el siguiente circuito si careces de instinto para pilotar y de la dureza del ganador.

Pero si tienes esas virtudes, adelante; la práctica hará el resto.











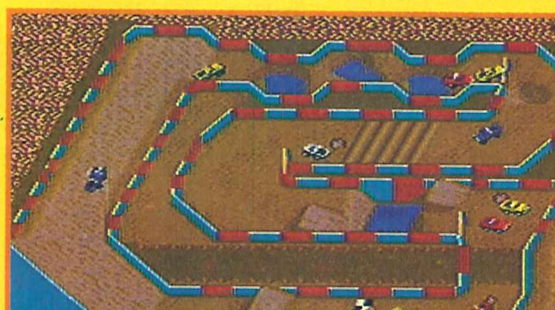












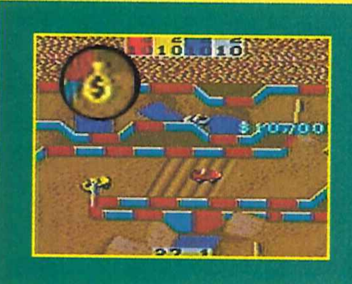
Cómo mejorar tu todoterreno

Al finalizar cada carrera, podrás manipular tu coche, mejorando su equipamiento, según la cuantía de los premios que hayas conseguido.
Así, podrás elevar el número de turbos, aumentar la velocidad punta, cambiar de neumáticos y mejorar la suspensión.





LA FIEBRE DEL 4X4



Las ayuditas del circuito

En cualquier punto del circuito pueden aparecer objetos que te vendrán muy bien para mejorar tu coche, aunque debes ser lo suficientemente rápido como para cogerlos antes de que lo hagan tus rivales. Estos son:
***Bolsas de dinero:** Te darán algún dinerillo extra, con el cual podrás hacer determinados arreglos en tu máquina y rodar a más velocidad.*
***Contenedores de Nitrógeno:** Aumentarán la potencia de tu turbo.*



Una competición apasionante

Un gran juego ha hecho su aparición en el mundo de las Game Gear. De la mano de Virgin, nos llega este estupendo Super Off Road, un programa en el que podrás demostrar tus dotes de piloto a los mandos de un pequeño-gran todoterreno.
Scroll suave, gráficos nítidos, una musiquilla simpaticona y buenos efectos visuales, hacen de este cartucho uno de los grandes de G.G. Además, si añades el ritmo frenético que imprimen los todoterreno y su fácil jugabilidad, obtendrás un juego que hará vibrar a los amantes de la velocidad.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Asequible.
Nº Continuaciones: Gánalas
Nº de fases: Muchos circuitos



90


85


90


Los gráficos y la elevada jugabilidad. Es tan bueno como la recreativa.


Si no terminas el primero, se acabó la partida.

89

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE









A TODO GAS

Las carreteras respiraban paz y tranquilidad después del brutal campeonato nacional de Road Rash del año 91. La policía había podido por fin imponer la ley, y los hospitales se vieron despejados de los participantes heridos en la carrera. Parecía que todo volvería a ser monótono y aburrido de nuevo, pero no ha sido así. Los incautos motoristas, capaces de jugarse la vida por unos cuantos dólares y una moto nueva, han regresado dispuestos a todo y, esta vez, con ansias de resarcirse.

De nuevo, miles de motos se agolpan a la entrada del pueblo. Sus habitantes ya están advertidos: nada de salir a la calle sin mirar a ambos lados, si no quieren correr el riesgo de salir volando por los aires. Road Rash ha vuelto.

El objetivo del juego es simple: correr lo más deprisa posible para llegar el primero a la meta, y mandar el mayor número de competidores al hospital más cercano. Para ello, tendréis a vuestra disposición todo tipo de artimañas. Desde efectivas patadas hasta contundentes puñetazos, aliñado todo ello con golpes de barras y cadenas que iréis encontrando a lo largo de la carretera.
Pero, recuerda que los demás tampoco se van a andar con chiquitas a la hora de intentar ganar, y si te descuidas irás al suelo. Sólo queda advertiros de otra cosa: cuidado con la policía y, sobre todo, con la cantidad de animalitos inocentes (vacas, ciervos...) que pueblan el asfalto, porque puedes llevarte un buen trompazo.

Ya se escucha el rugir de los motores. Así que ponte el casco, ármate de mala uva y ¡que Dios te pille confesado!















Una moto para toda la vida

Para que seas capaz de superar a todos tus rivales en los niveles superiores, no bastará con echarle muchas narices y tener una pericia sobrehumana para esquivar todos los obstáculos.

Además, te resultará imprescindible poseer una buena moto de gran cilindrada, con la que pulverizar todos los límites de velocidad.

Podrás escoger entre tres tipos: Ultra Lights, Super Bike y Nitro. Naturalmente, cada una de ellas tiene sus características y su precio.



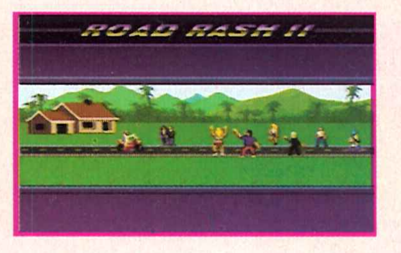


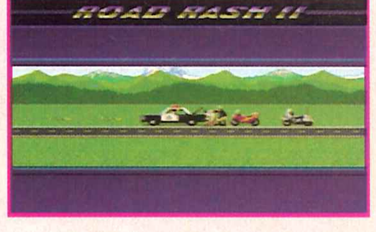


Road Rash es la competición más apasionante y brutal que hayas visto jamás sobre dos ruedas. Si quieres vivir emociones fuertes, no dudes en inscribirte a esta alucinante carrera en la que todo vale con tal de conseguir la victoria.















Otra vez con lo mismo

No hay nada que más odie que repetir siempre lo mismo, pero en el caso de Electronic Arts, no tengo más remedio que volver a lo de todos los meses: la falta de originalidad de sus últimos lanzamientos.

Y es que este Road Rash II es exacto a la primera parte, con la única diferencia de que en éste último pueden competir dos jugadores a la vez. El juego, es por tanto, alucinante, trepidante, lleno de acción y conseguirá mantenerte en absoluta tensión... pero es casi exacto a su antecesor.

Si no tienes el Road Rash 1, empieza por el 2, pero si ya has disfrutado antes de esta emocionante carrera, aquí encontrarás pocas novedades.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: 5 circuitos
Dificultad: Morderás mucho polvo antes de ganar una carrera







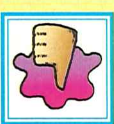








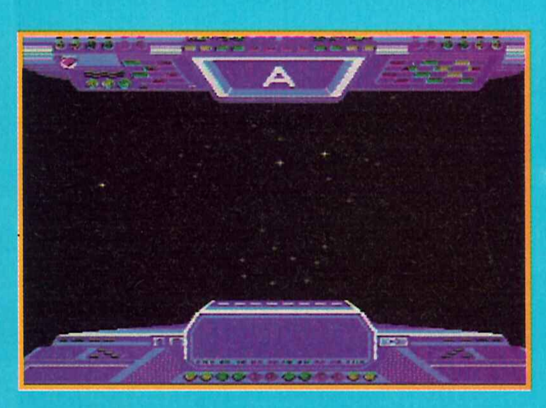
A pesar de todo, es el mejor juego de carreras para la Mega Drive.



La dificultad de manejo en el modo de dos jugadores.

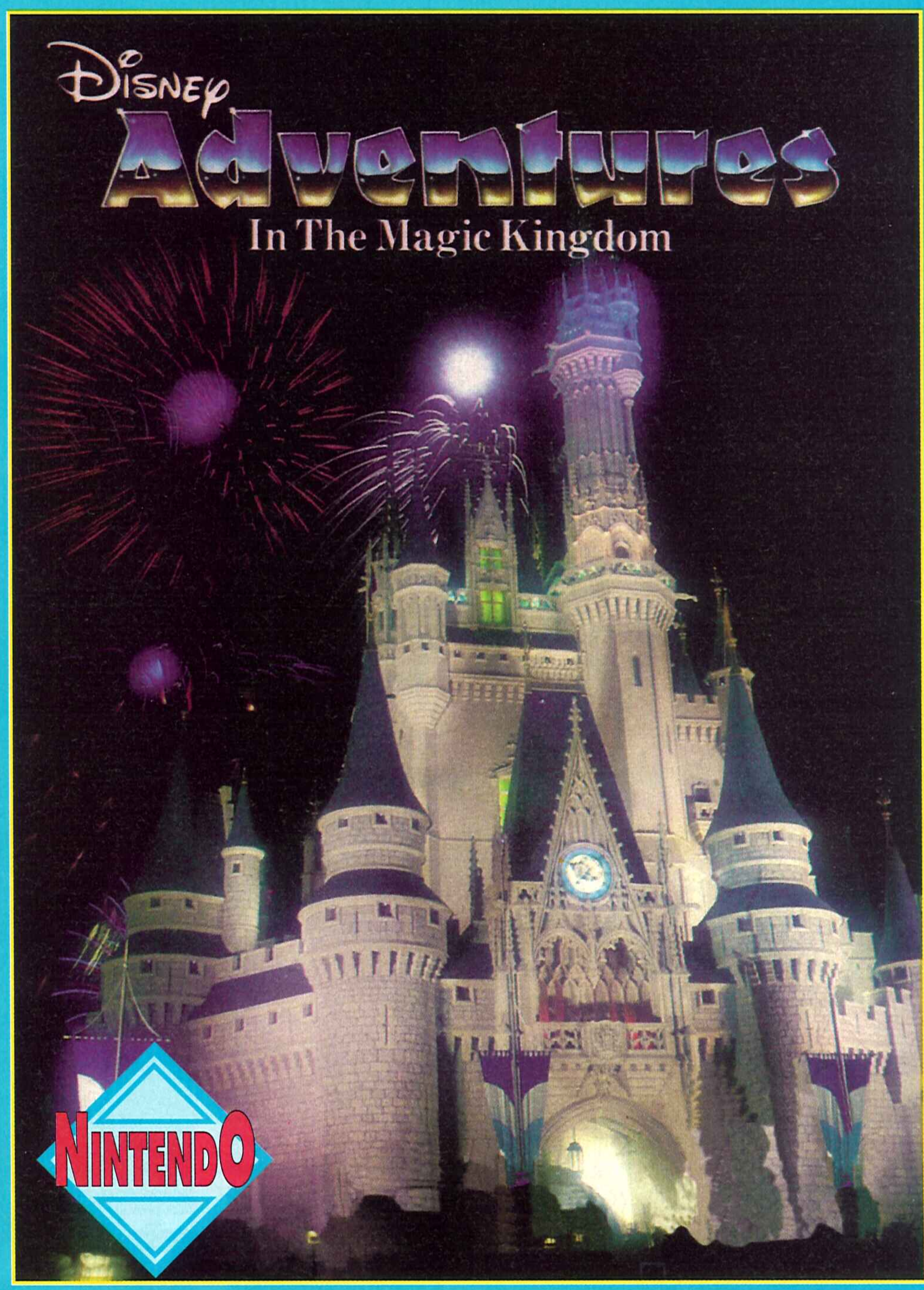
82

LO MÁS NUEVO









LA MAGIA DE DISNEY







Acabas de entrar en un mundo mágico donde la realidad se confunde con los sueños. En un mundo donde es igual de fácil (o de difícil) encontrarse con una horda de violentos piratas, que con una nave espacial en ruta por las estrellas. Estás nada menos que en Disneylandia, el parque de atracciones más fantástico, entrañable y divertido del mundo.

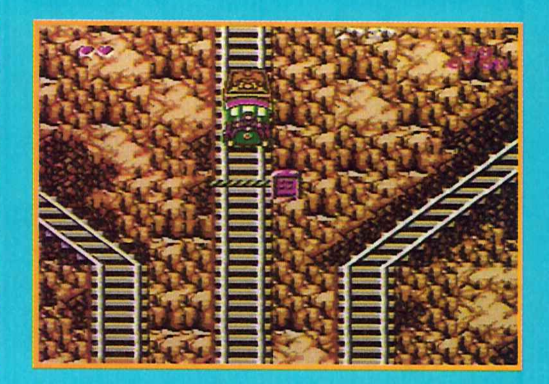
Pero en esta ocasión no has venido precisamente a divertirte, sino a echar una mano a tus amigos para que puedan realizar la genial Cabalgata de Disneylandia. Te explico: la Cabalgata se realiza en el interior del castillo mágico, situado en el mismísimo corazón de Disneylandia, el cual está custodiado por seis enormes puertas con otras tantas segurísimas cerraduras. Las llaves de plata que abren estas puertas se han extraviado, y pueden estar ocultas en cualquier rincón del mundo Disney. Tu misión consistirá en encontrarlas, para lo cual deberás finalizar con éxito seis sorprendentes misiones en el interior de otras tantas atracciones. Para ello, como buen amigo de Mickey que eres, tendrás total libertad de movimientos por todo el parque y libre acceso a todas las atracciones (quién lo pillara); tan sólo tendrás que encontrarlas.

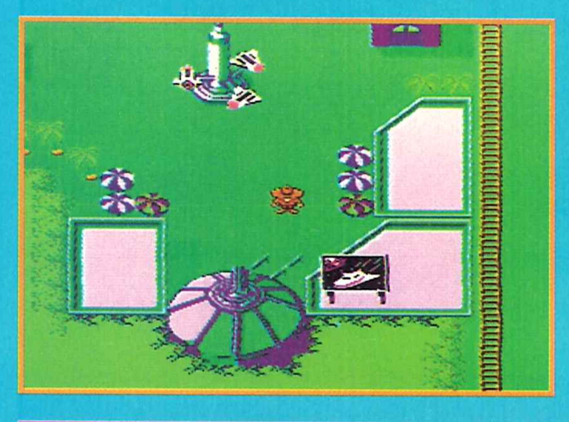
Comenzarás recorriendo el país de los piratas, donde rescatarás a sus rehenes. En la tétrica casa de los fantasmas, bastará con que encuentres al jefe de los espectros y lo venzas en un singular combate. Si estas emociones te parecen pocas, monta en el tren de la Montaña del Trueno y viaja a toda velocidad, esquivando pasos a nivel, vías cerradas y rocas rodantes. Para lograr el resto de las llaves, sólo tienes que dirigir una nave estelar siguiendo las indicaciones de Mickey, ganar a Pata-Palo en una complicada carrera de coches y contestar un extenso repertorio de preguntas referidas a la divertida pandilla de Disney.

Gracias a tu ayuda, la Gran Cabalgata podrá ser un exitazo. Y seguro que Pluto agradece tu colaboración con un buen lengüetazo y una salva de alegres ladridos.









Adventures in the Magic Kingdom es un juego sencillo, pero lleno de fantasía, cuya única pretensión es que pases un buen rato.



Entretenido y facilón

Este nuevo programa de Capcom se presenta como una entretenida aventurilla formada por seis juegos distintos, que van desde el arcade puro y duro al plataformeo habilidoso, pasando por un pseudo simulador espacial. En general, «Adventures In The Magic Kingdom» no hace gala de grandes alardes técnicos, pero resulta divertidillo y puede hacer pasar muy buenos ratos a los más pequeños o a los más novatos. La posibilidad de catar todas las fases y la variedad de situaciones les atraerá, olvidándose de que el juego es algo corto y simplón.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Aventuras

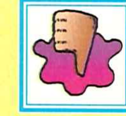
CAPCOM
Nº jugadores: 1
Nº continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6
Dificultad: La de introducir el cartucho en la consola


78


Las fases del fantasma y los piratas, que resultan bastante variadas.



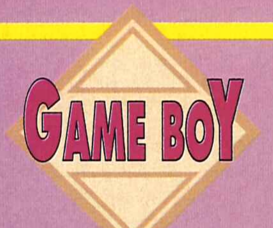

77


Demasiado facilón en todos los sentidos.


80

79

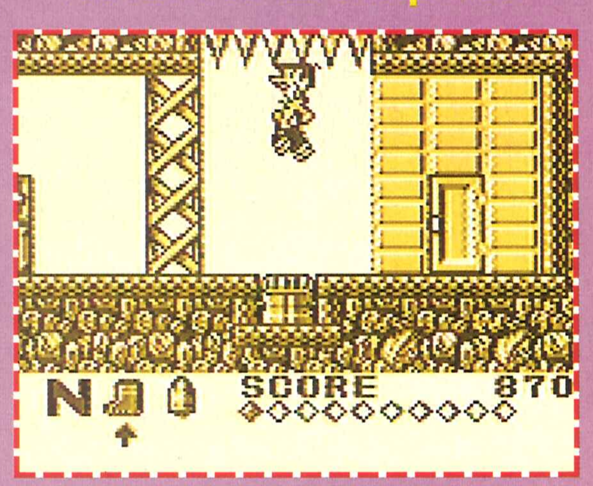
LO MÁS NUEVO

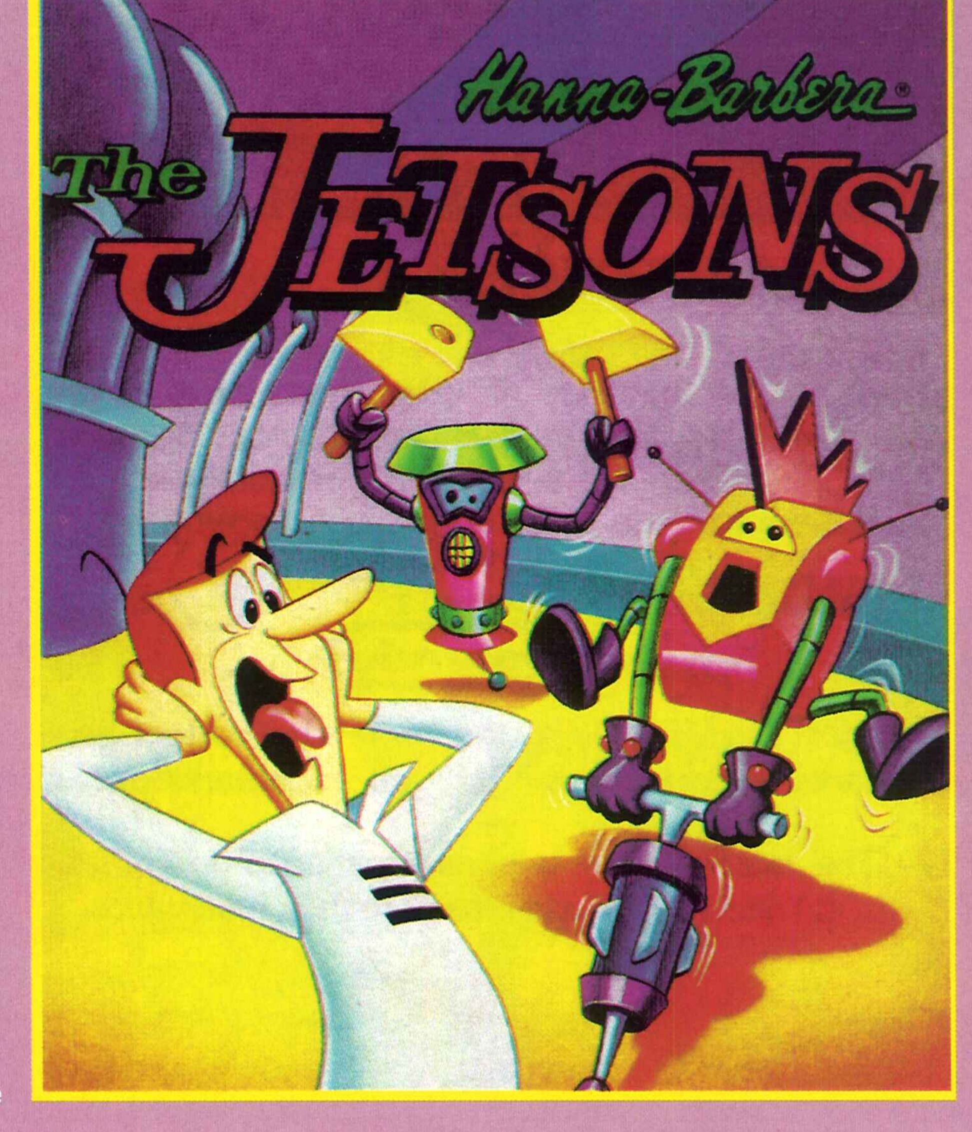






En este juego entretenido y bien diseñado, podrás ayudar a la familia Jetson para que acabe con la rebelión de las máquinas.





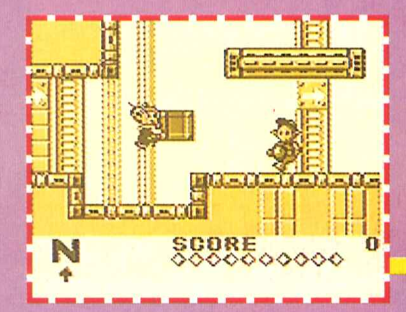
Tus entrañables y espaciales amigos, los Supersónicos, se han monitorizado en la pequeña Game Boy para reclamar tu ayuda en su lucha contra las máquinas rebeldes. La razón es bien sencilla: todas las computadoras y los robots de su ciudad espacial se han vuelto locos y han organizado una rebelión.

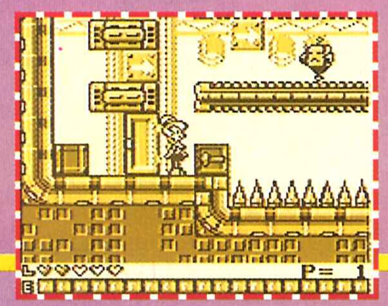
Mientras George Jetson investigaba el problema, ha recibido tres llamadas de socorro procedentes de voces conocidas. Las tres repetían el mismo mensaje: "¡ven a rescatarnos!", y quienes pedían socorro eran nada menos que su mujer, Jane, y sus hijos Elroy y Judy. La familia de George se encuentra sitiada por las máquinas en tres puntos distintos de la ciudad. Elroy está en el Space Bowl Stadium, Jane en el centro comercial y Judy en un concierto de rock. Sólo queda una solucción: ir rápidamente a sacarles del embrollo.

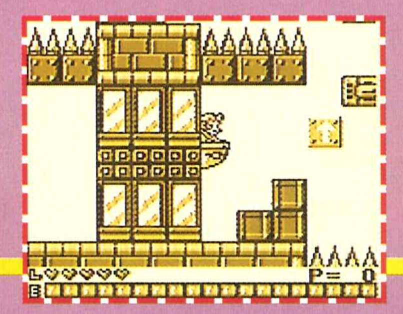
Si quieres formar parte de esta odisea espacial, deberás asumir, uno tras otro, los papeles de cada uno de los miembros de la familia supersónica. Tu objetivo será lograr que Jane, Elroy y Judy encuentren la salida de sus respectivas "prisiones", mientras por el camino recogen todo tipo de objetos útiles. Una vez reunida toda la familia, George tratará de acabar con la "robótica" sublevación.

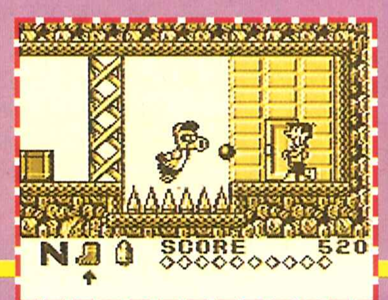
Si te sumerges en esta aventura supersónica, prepárate para lo peor. Trampas de todo tipo, puertas que no llevan a ninguna parte, interruptores enigmáticos y robots locos harán lo imposible por detener tu avance. A tu favor cuentas con un interesante arsenal formado por pelotas de béisbol, botas magnéticas, propulsores a chorro y cajas dispuestas a ser lanzadas.

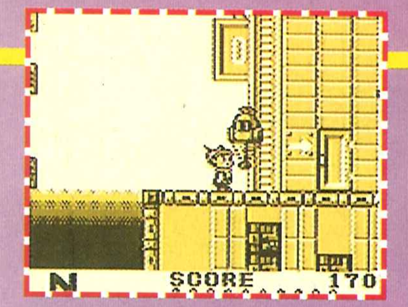
Muchas más sorpresas te aguardan entre los circuitos de esta aventura futurista. En tus manos está el descubrirlas.

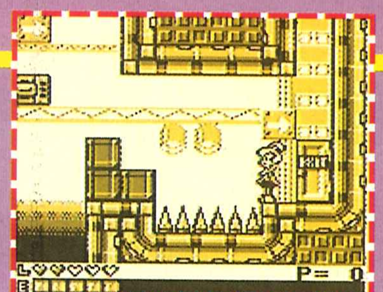
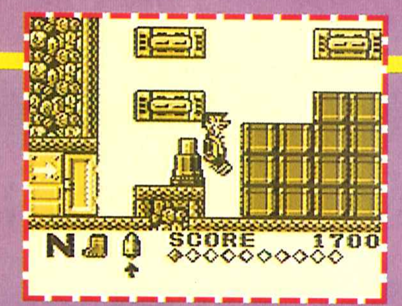


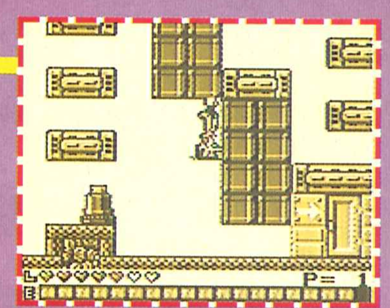




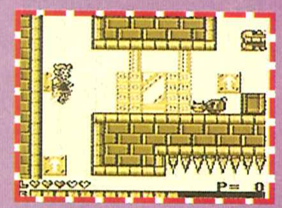
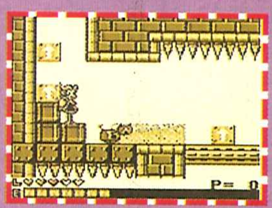
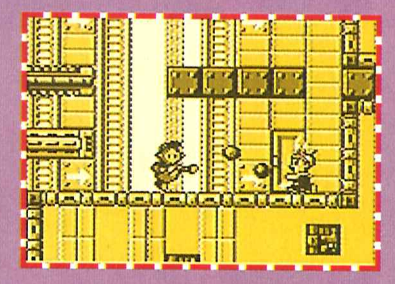
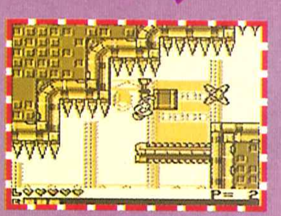
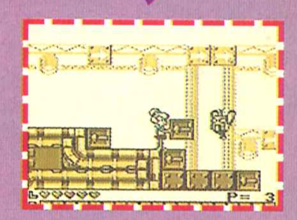






LOS SUPERSÓNICOS EN APUROS

Se buscan

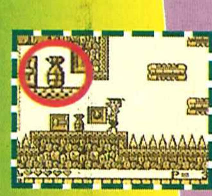
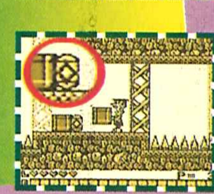
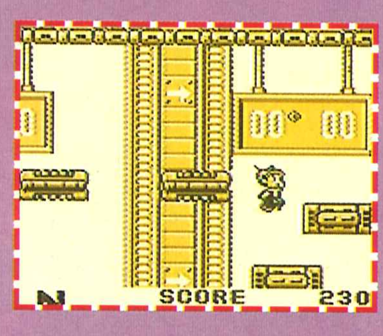
Revolviendo entre las cajas que hay en las habitaciones secretas, podrás encontrar alguna cosilla de lo más útil. No dudes en buscarlas.

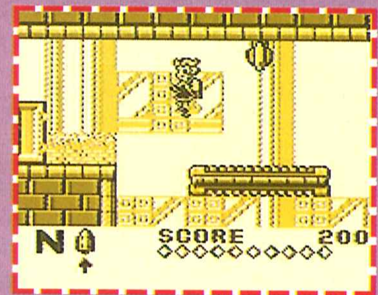
-Cápsulas de energía: Están escondidas en todos los niveles, y rellenarán de energía uno de tus corazones.

-Tanques de energía: Menos frecuentes que las cápsulas, rellenarán todos tus corazones.

-Corazones de reserva: Podrás añadirlos a la cantidad de corazones con que cuentas.

-Objeto especial: Consiste en un diamante. Cuando hayas conseguido diez de ellos, habrás logrado una vida extra.

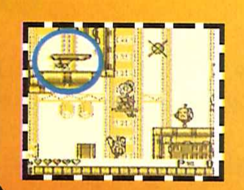
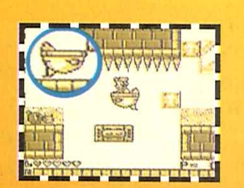


Artilugios voladores

Las féminas de la familia Jetson tendrán la ocasión de pilotar dos cacharrillos de lo más interesante, con los que podrán sortear obstáculos con mayor facilidad:

- Vehículo espacial: Jane será invencible cuando pilote esta nave, pero no podrá coger cajas ni usar el propulsor. ¡Cuidado! Si es alcanzada varias veces, lo perderá.

- Monopatín a reacción: Judy no podrá cambiar de objeto mientras esté en el monopatín, pero sólo tendrá que caer sobre sus enemigos para destruirlos.

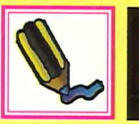
Puede saberte a poco

Divertido, interesante y muy jugable, "The Jetsons" sólo tiene un pequeño defecto: se hace un poco corto. Las cuatro fases en las que se desarrolla la aventura se te quedarán escasas en cuanto cojas el tranquillo a los trucos de cada personaje y aprendas a coordinar los distintos objetos para usarlos en el momento más oportuno.

Pero es un defecto perdonable, pues el programa tiene una melodía agradable, gráficos atractivos, un scroll suave y muchas posibilidades de que te lo pases realmente bien plataformeando, volando o pegado al techo, por ejemplo.



LAS PUNTUACIONES


Plataformas

TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 4

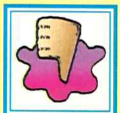






88


Tener la posibilidad de manejar cuatro personajes con características completamente diferentes.


Se queda corto de fases.

87

ESPADA Y BRUJERIA





SUPER NINTENDO



La mañana amaneció negra para el reino de Zar. Una tenue niebla, acompañada de un hedor infernal, invadió todos y cada uno de los rincones del, hasta entonces, fértil y próspero lugar. El terrible y endemoniado ente del pasado, Black Orb, había regresado de su prisión situada en lo más alto de un inactivo volcán, para sembrar de nuevo el caos y la perdición allá por donde pasara. Para dirigir sus movimientos con tranquilidad, no se le ha ocurrido nada mejor que trasladar sus malditas huestes a la portentosa torre de Drockmar Keep, un lugar prácticamente invulnerable.

Todo el pueblo se encuentra aterrado, y cientos de familias han huido a los bosques cercanos de Zar en busca de un sitio donde estar a salvo. Pero he aquí que un antiguo y desprestigiado héroe del reino ha entrado en escena. Su nombre es Mohun, y está más que dispuesto a devolver la paz al reino, aunque para ello tenga que enfrentarse en una lucha a vida o muerte con el mismísimo Black Orb y todos los miembros de su hueste.

Ante esta noticia, en la torre de Drockmar Keep la tranquilidad brilla por su ausencia y los soldados del poderoso enemigo planean cuidadosamente todo tipo de estrategias para acabar con el posible invasor. A lo lejos, Mohun camina ceremoniosamente hacia allí, mientras Black Orb le espera, observándole sonrisa en rostro, en lo más alto de su vetusta pero mastodóntica torre.

Para completar la misión, tendrás que ayudar a Mohun a recorrer las cincuenta estancias de que se compone el lugar, aunque para ello tengas que acabar con docenas de macabros enemigos a espadazo limpio. Pero no estaréis solos en la aventura, porque detrás de las puertas de determinadas mazmorras te estarán esperando algunos aliados que te echarán una mano en la lucha con los feroces guardianes. Además, podréis conseguir poderosas espadas mágicas y otro tipo de amuletos de todas clases. En ➔









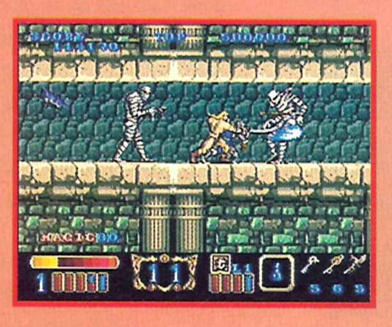





Energía para matar

Pulsando el botón azulete del control pad, X para más señas, Mohun invocará a los dioses de Tegucigalpa y transformará la atmósfera, con efecto de distorsión incluido, restando energía a todos los enemigos que permanezcan en pantalla. Pero ¡cuidado!, no utilices este truco con frecuencia porque tu energía vital disminuirá alarmantemente cada vez que lo hagas.





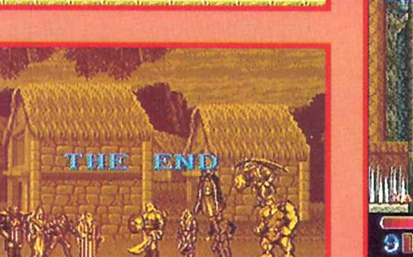


Magic Sword es un juego de contenido bastante simple, destinado a los amantes de la magia y las luchas a espada.









Aliados en la lucha









A lo largo de nuestro devenir por los cincuenta niveles, encontraremos cientos de mazmorras y celdas habitados por criaturas que nos ayudarán en la lucha contra Black Orb. Para liberarlos,introduce la llave en la cerradura y un personaje secreto se materializará ante ti. Hay ocho individuos diferentes, cada uno con sus propias características y poderes ofensivos, que podrás ampliar utilizando los corazones rojos:

Big Man: este gigantón de fiero aspecto lanza un hacha de gran tamaño con fuerza, pero algo lenta.

Knight: sin duda es el aliado más poderoso gracias a su afilado arpón y su alucinante velocidad de ataque. Está encerrado en la zona alta del castillo.

Ninja: este sorprendente aliado lanza shurikens de una forma endiablada contra el enemigo.

Clérigo: se trata de un viejo de monte que carece de fortaleza y velocidad, pero posee unos proyectiles mágicos de gran efecto mortífero.

Amazona: esta bella lugareña está armada con una ballesta de gran eficacia y velocidad de lanzamiento, pero escasa fuerza destructora.

Wizard: dispone de un ataque súper efectivo, aunque sea el más lento de todo el juego. Su fuerza física tampoco es memorable.

Lizardman: Si encuentras un anillo de diamantes para sobornarle, te acompañará destruyendo enemigos gracia a su fuerza, velocidad y poder de ataque.

Thief: está capacitado para encontrar todos los cofres ocultos y las trampas que pondrán a tu paso.Su armamento de bombas también tiene una potencia destructora considerable.











Abriendo cofres

Los cofres que os iréis encontrando en las diferentes estancias del castillo, podrán ser abiertos mediante un certero espadazo. Al ser destruídos, desvelarán su contenido: llaves de todo tipo y otros items de valiosa ayuda para Mohun.

Corona: aumenta el poder defensivo de tu personaje a la hora de enfrentarse contra todos los enemigos del reino. Con ella en su poder, será poco menos que invencible.

Guante: eleva el poder ofensivo de Mohun para eliminar a los seres infernales de Drockmar Keep.

Marmita de Oro: este objeto permitirá a los aliados recuperarse de los daños recibidos por el enemigo.

Bola de cristal: esta bola mágica te ayudará a encontrar los botines y cofres escondidos.

Medallón: la puntuación obtenida cada vez que destruyas a un enemigo, se verá multiplicada por dos.

Poción mágica: la barra de energía de tu espada se incrementará rápidamente.

Anillo de diamantes: cuando lo encuentres, Lizardman se aliará contigo para destruir a tus enemigos.

Pergamino: si lo tienes en tu poder, contarás con un poderoso amuleto y la buena suerte perseguirá a tu guerrero Mohun.











definitiva, una aventura prometedora, ¿no?

Al escuchar esta bonita leyenda, seguro que a la mayoría de vosotros se os habrá hecho la boca agua y estaréis deseando ver un alucinante arcade plagado de bellos gráficos, sugerentes melodías, un extenso mapeado y todos los ingredientes necesarios que sólo Capcom sabe añadir a sus juegos. Y aunque en esta oportunidad da la sensación de que no se ha sacado todo el jugo que se podía al juego, vale la pena que compruebes por ti mismo si el resultado te satisface.

Cuando juegues con Magic Sword, la primera impresión será bastante positiva, con unos gráficos llamativos, acción rápida y precisa, muy buenas melodías y una jugabilidad bastante elocuente. Pero con la práctica te darás cuenta de que el esquema de los niveles no cambia, y tan sólo te esperan multiples fases horizontales, bastante moviditas por cierto, con un único camino y sin excesivos misterios que resolver.

En definitiva, disponte a golpear a mil enemigos, saltar de vez en cuando, meterte por la puerta final y ¡ya está!, una fasecilla completada. Eso será todo lo que te ofrezca Magic Sword, un trepidante e invariable desarrollo que no asombrará a la mayoría, pero que puede resultar divertido y tonificante para los amantes de los espadazos mágicos.

Tan "light" como la recreativa

Sin duda, Magic Sword es uno de los cartuchos menos memorables de la prestigiosa Capcom. Y no porque sea un mal juego, sino porque su invariable estructura y la coincidencia en salones recreativos con títulos como «Street Fighter II» o «Knights of the Round», han ensombrecido su posible éxito. La versión de Super Nintendo mantiene todas las buenas cosas de la máquina: un gran scroll, gráficos pequeños pero muy coloristas, muchísimas fases, una banda sonora increíble y,además, bastante adictiva. Pero, desgraciadamente, también hace gala de los defectos del arcade: un desarrollo monótono y la sensación de no estar disfrutando como quisiéramos de un puro producto de la venerable Capcom.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCOM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tres niveles a elegir

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 50



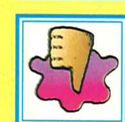
84



Comparable a la máquina recreativa: buena música y muchísimas fases.



91



Comparable a la máquina recreativa: ligeramente repetitivo, es invariable y se ralentiza de vez en cuando.



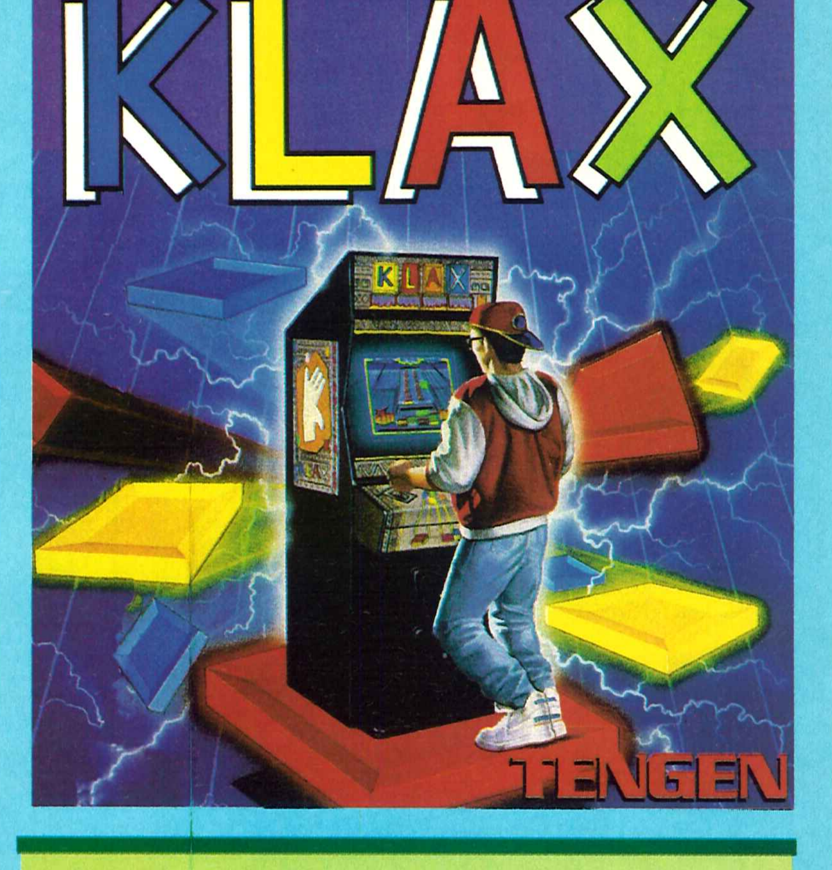
87

83

LO MÁS NUEVO



KLAX





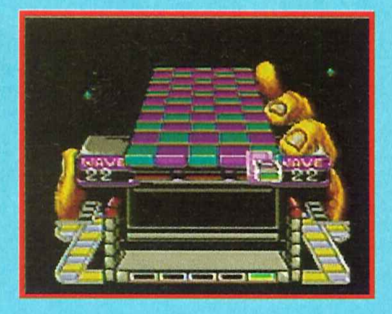


PURA DIVERSIÓN









Súper adictivo

Si eres de los que les va el ajetreo cerebral, estás de enhorabuena, porque este programa de Tengen te mantendrá enganchado a tu portátil de una manera que no has conocido hasta el momento. El «Klax» es un apasionante y vertiginoso juego de bloques, que no te dará un respiro hasta que demuestres tu capacidad de pensar con la rapidez con que las fichas se deslizan por la pantalla.

Teniente Ripley



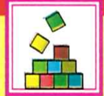
El «Klax», -un juego de inteligencia al más puro estilo «Tetris»-, aparece en Game Gear con la sana intención de tenerte horas y horas desquiciado cazando y colocando las recalcitrantes piezas de un mosaico de color.

Como es habitual en este tipo de juegos, la mecánica es de lo más sencilla: las piececillas irán llegando en una cinta transportadora, y tú deberás recogerlas y colocarlas en el lugar oportuno para hacer líneas de un mismo color. La cosa se complica cuando las piezas empiecen a deslizarse a toda velocidad, y tienes que pensar y actuar en cuestión de décimas de segundo.

El objetivo es conseguir que coincidan tres fichas del mismo color, ya sea en diagonal, vertical u horizontal, pero cada fase será diferente. Unas veces tendrás que lograr un número determinado de piezas alineadas en una dirección concreta, y otras limitarte a llenar completamente el recipiente.

La tarea puede resultar de lo más complicada -después de todo, es un reto a tu habilidad y a tu agilidad mental-, pero terriblemente divertida.

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

TENGEN
Nº jugadores: 1
Dificultad: La habitual en este tipo de juegos
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: De ti depende


85


Es un juego único.




85

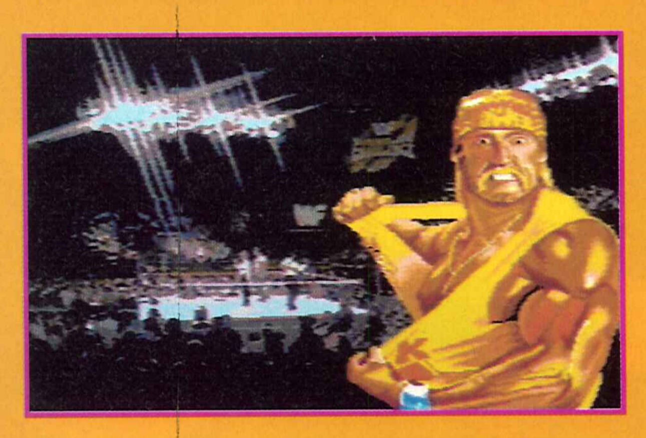

Es imposible hacer 13 diagonales.
Hay colores muy parecidos.


95


90

MEGADRIVE



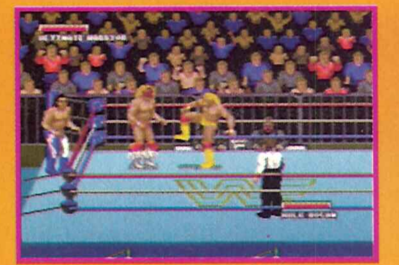




El espectáculo en pista cubierta que mayor cantidad de público reúne, aterriza por fin en la Mega Drive. No nos referimos a la coral gallega de San Patricio, ni al campeonato nacional de tute para zurdos, sino a la WWF, la Liga Profesional de catch mundial, el reino de los tiparracos más horteras y bestiajos que hayan pisado jamás un ring. Marineros retirados, indios locos sacados a la fuerza de sus reservas, macarras de puerto... toda esta fauna se reúne en torno a doce cuerdas con la esperanza de solucionar su vida para siempre.

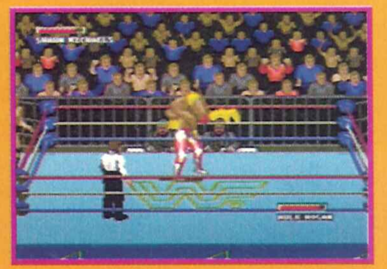
Es difícil encontrar a alguien que hoy en día desconozca las reglas de este popular deporte, pero si ese es tu caso, no te preocupes porque son de lo más sencillas. Simplemente se trata de dos individuos que suben al ring a "canearse" como locos, hasta que uno de ellos logra poner la espalda del otro en el suelo durante una cuenta de tres. Cada luchador tiene sus propios métodos para conseguirlo, aunque los de algunos rozan los límites de la legalidad. En caso de salir del ring, por su propio pie o impulsado por el del contrario, el arbitro hará una cuenta de 10 en la que si no vuelve al cuadrilátero, será eliminado "ipso facto".

Como veis, no es nada complicado y en dos partiditas cogeréis enseguida la mecánica del juego. La mejor de las opciones es la que enfrenta a equipos de dos o cuatro luchadores, donde la resistencia cuenta aún más que la fuerza bruta y la falta de ingenio. El resto del espectáculo dependerá de ti y de tu luchador. ¿Lograrás conseguir el cinturón de campeón de campeones?

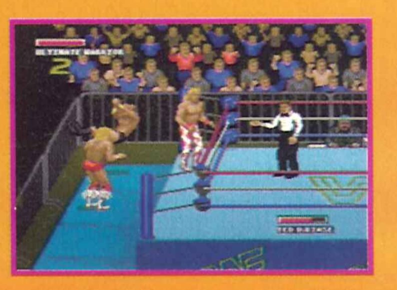




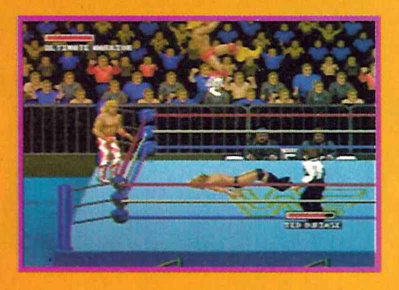






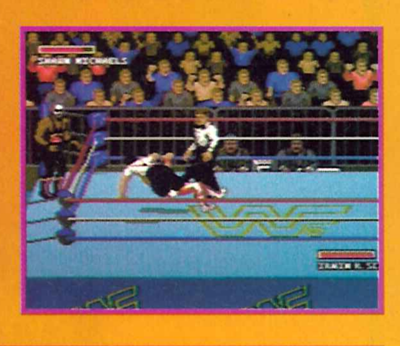


LOS HOMBRES MÁS FUERTES DEL MUNDO









Las súper estrellas del catch

-Hulk Hogan. *El más veterano de todos, pero no por ello el menos ágil. Su golpe de pierna es demoledor y capaz de hundir más de una garganta.*

-IRS. *Tras este nombre de supositorio, se esconde un luchador fullero y tramposo, dispuesto a todo con tal de vencer.*

-Randy Savage. *Más de uno se acordará de su antiguo nombre, Macho King, y de su furia en el cuadrilátero, tan sólo comparable con su buen gusto en el vestir.*

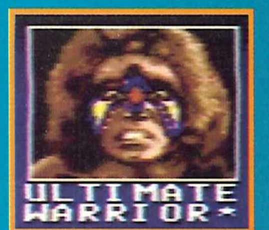
-Ultimo Guerrero. *Desde las lejanas tierras de sus antepasados, vuelve el ex-campeón de la WWF ansioso de revivir glorias pasadas con la ayuda de su legendario abrazo del oso.*

-Shawn Michaels. *Valiéndose de su agilidad y de su fuerza, este joven luchador se ha hecho con un nombre dentro del mundo del wrestling, a base de cargarse a sus contrincantes con el volteo lateral.*

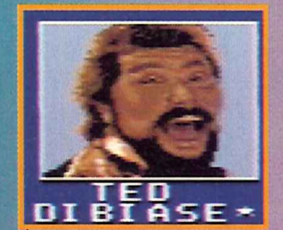
-Papa Shango. *El vudú es todo un arte, y Papa Shango el mayor virtuoso que lo practica. Además de estas macabras artes, dispone de un infalible método para romper las clavículas al más pintado.*

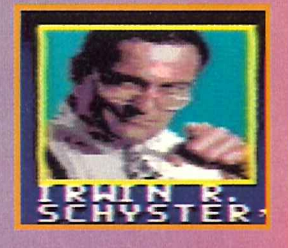
-El hombre del millón de dólares. *Ted Diviase vuelve a la carga sobornando a troche y moche, a la par que reparte las más espectaculares galletas.*

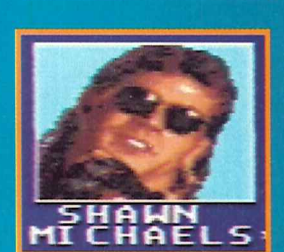
-British Bulldog. *Paseando el estandarte británico allá por donde pasa, esta bestia parda del catch elimina todo aquello que se le acerca, haciendo buen uso de su súper golpe.*



















A falta de pan...

En el reino de los ciegos, el tuerto es el rey. Y es que hasta ahora los usuarios de Mega Drive sólo podían echar mano del mediocre Wrestle War para emular a Hulk Hogan y otros gigantescos luchadores de la tele. Con la llegada de este Wrestle Mania, la cosa mejora un poco. Gráficamente es similar a la versión de Super Nintendo, o sea, gráficos pseudo-digitalizados; y su sonido, sin ser una pasada, cumple perfectamente lo que se esperaba de él. En resumen, es recomendable para los amantes de este ¿deporte?

Némesis

LAS PUNTUACIONES




Deportivo

FLYING EDGE
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Tienes tres niveles para elegir

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Ninguna.



81



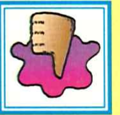

80



83



Es el mejor juego de catch para la Megadrive.



De todas maneras, no es ninguna maravilla.

82

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

CHAKAN



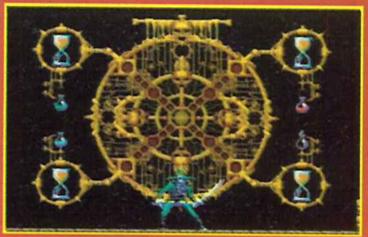
Aunque no goce de mucha popularidad en nuestro país, la verdad es que fuera de nuestras fronteras, concretamente en el país del Sol naciente (Japón), Chakan es el personaje protagonista de un famoso comic: "Chakan, the Forever Man". Por ello, los programadores de Sega se pusieron manos a la obra (mejor dicho, dedos al teclado) para esparcir por todo el mundo las fantásticas aventuras de este personaje tan famoso en el país rey de las consolas.

La historia de Chakan, un sacerdote guerrero, dio comienzo cuando decidió emprender una terrorífica batalla contra la Muerte. El duelo fue durísimo, pero al final nuestro siniestro protagonista logró alzarse con la victoria, con lo que obtenía la vida eterna. Sin embargo, en el fragor de la lucha perdió todos sus poderes mágicos, por lo que desde entonces nuestro inmortal héroe fue destinado a vagar por un lúgubre y tenebroso lugar, hasta que pudiera derrotar a las bestias de las tinieblas, habitantes del inhumano reino del Horror Sobrenatural.

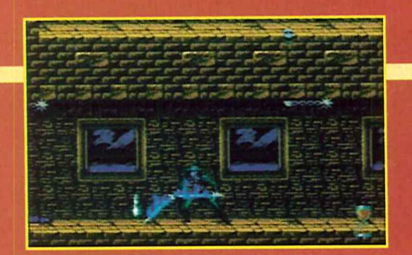
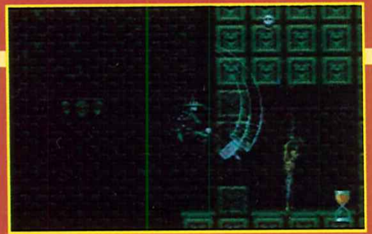
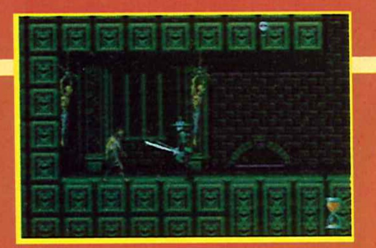
Así, de la mano de Chakan deberéis atravesar más de ocho niveles, a los que accederéis atravesando una serie de puertas que iréis encontrando en vuestro camino. Os veréis transportados a diferentes mundos, aunque todos ellos guardan dos características comunes: la atmósfera oscura y siniestra que se respira, y sus repugnantes habitantes. Las principales armas con que contaréis consistirán en un par de espadas (una en cada mano), que habréis de manejar sabiamente. Además, buscando en los abominables laberintos del paraje, podréis encontrar otra serie de armamento que os será imprescindible para seguir adelante.

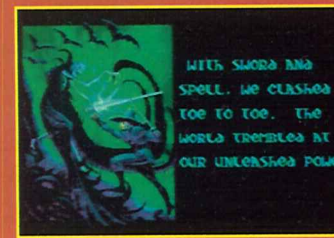
Para ayudaros en vuestra ensangrentada aventura, podréis recoger a lo largo de vuestro recorrido una serie de pócimas de diversas clases que os otorgarán algunos poderes especiales, sin los cuales os resultará prácticamente imposible concluir vuestra misión. Os hará falta reunir dos pócimas diferentes para tener una inmunidad temporal, poder atacar con fuego, aumentar la energía de vuestras espadas y otra serie de ventajas que iréis descubriendo por vuestra cuenta.

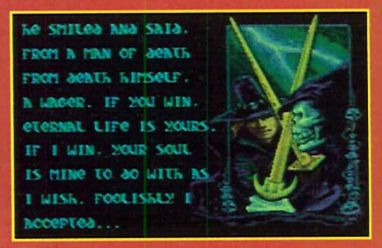
Por último, sólo queda desearos que disfrutéis terroríficamente con esta aventura, y que obtengáis una feliz muerte (la de Chakan), pues ese es el objetivo final del juego.

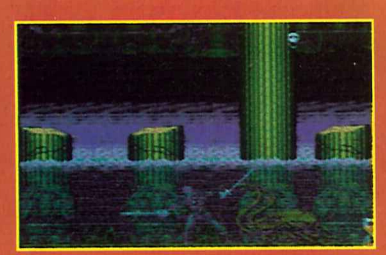
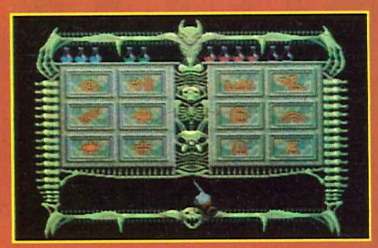




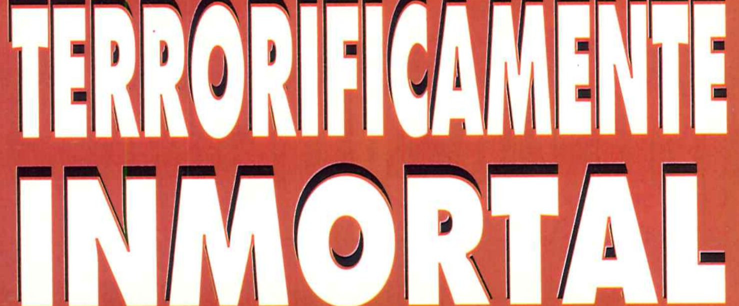






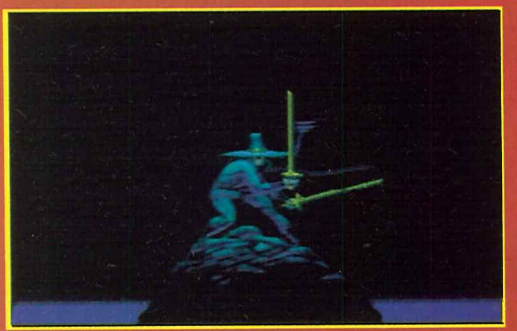


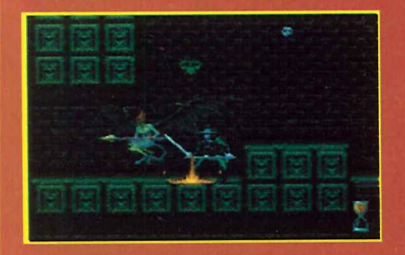
Cada nivel representará un mundo diferente, a cuál más terrorífico, con numerosos enemigos que debes derrotar.

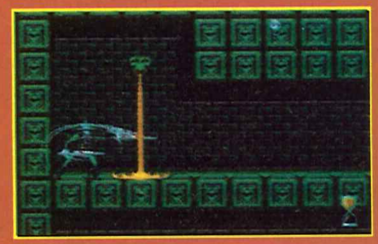


El tiempo que Chakan posee para abandonar su vida errante va desgranándose en un reloj de arena.





Uno más del montón

Se puede decir que este nuevo título es uno más de la riada de cartuchos que salen a lo largo del año al mercado. No se caracteriza por ser una maravilla, ni tampoco una "patata"; simplemente es un juego correctamente realizado (como muchos otros) y nada más. Lo único verdaderamente destacable de este programa es el magnífico ambiente tétrico que se ha creado y, técnicamente, algunos scrolls bastante logrados que podrás encontrar en determinadas fases.

Si logras adentrarte en el ambiente que rodea el juego, te encantará; de lo contrario, el cartucho no se convertirá más que en un simple elemento decorativo para tu estantería.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Acción

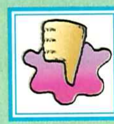
SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Simplemente normal
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Más de 8

 80



El terrorífico ambiente de pesadilla que rodea la aventura.

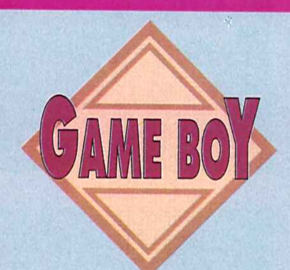
 81

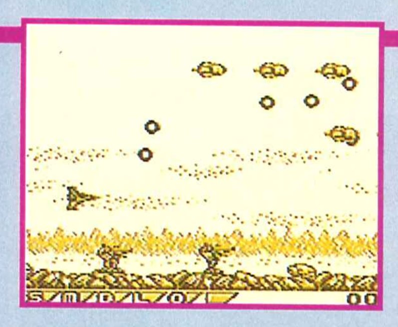


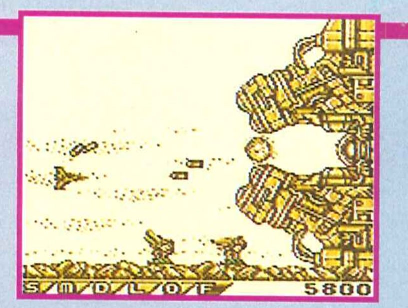
Solo recomendado para determinados consoleros: aquellos que disfrutan con las típicas películas de terror.

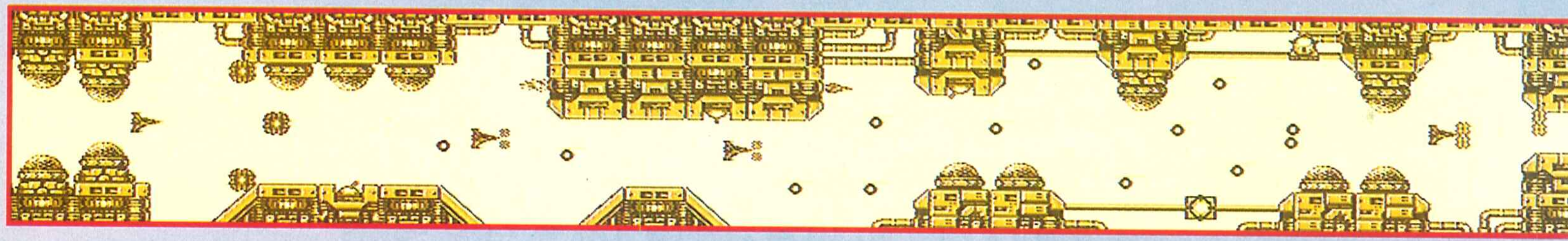
 80

80

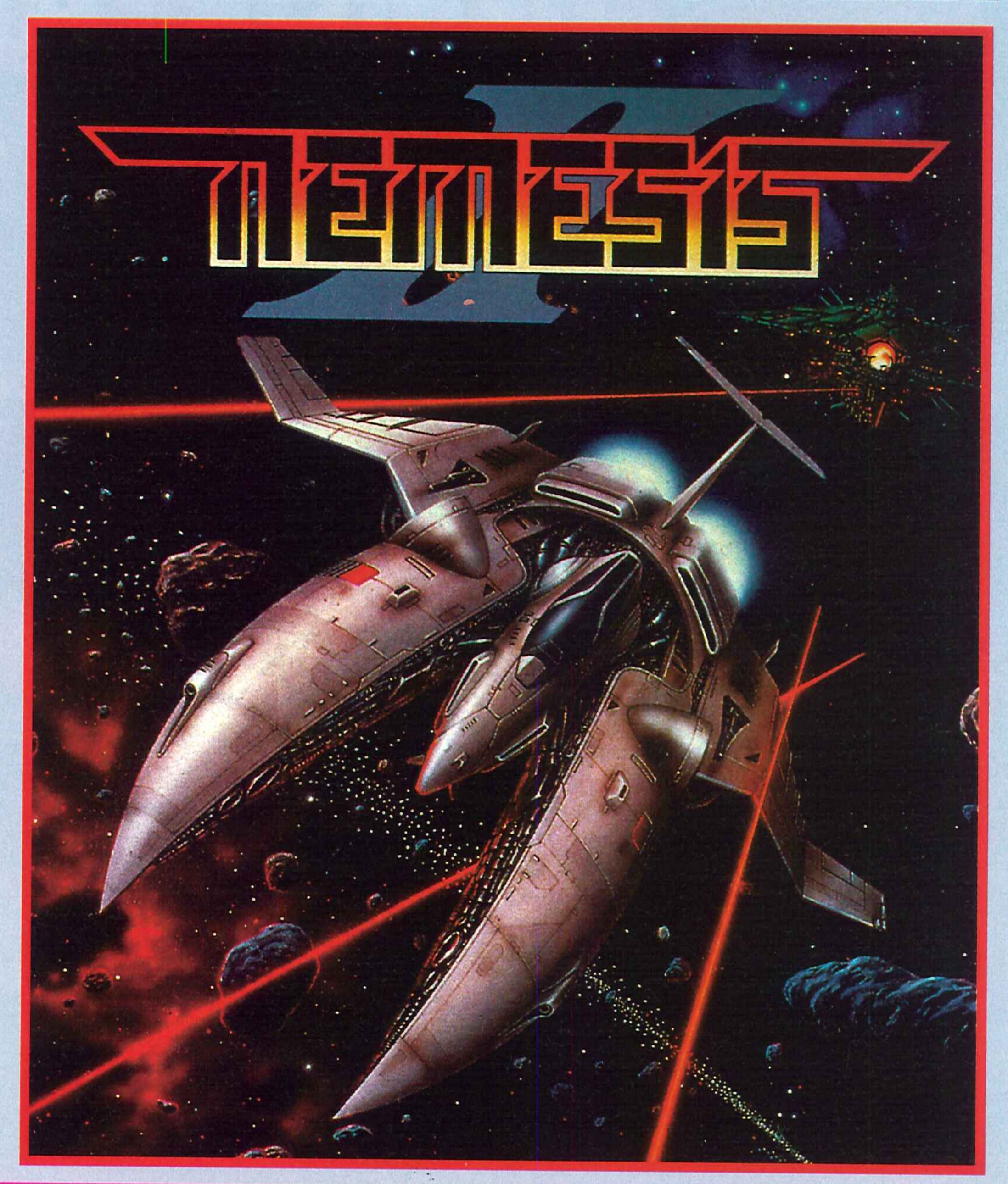








EL ESPACIO: LA NUEVA FRONTERA

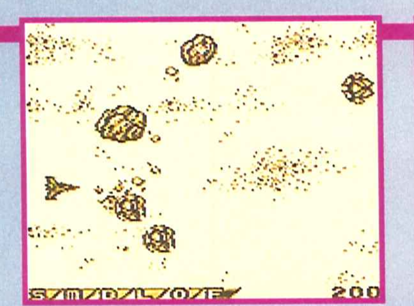


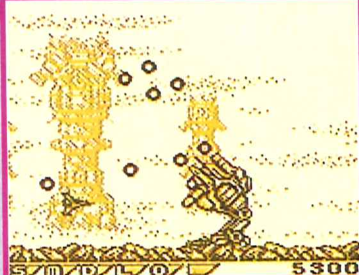
En la inmensidad del espacio, se había producido un terrible combate de consecuencias desastrosas para uno de los dos bandos contendientes. Las bajas en la Confereración de Planetas fueron enormes. Pero, entre el inmenso amasijo de hierros y almas que componían el campo de batalla, aún quedaba una pequeña nave tripulada por un valiente, aunque medio congelado, piloto.

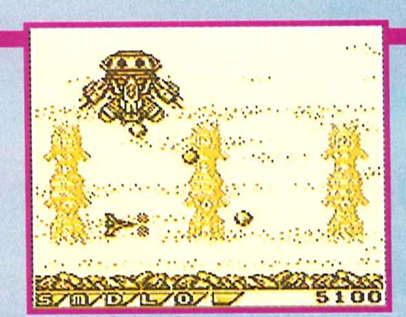
Para un ejército que había exterminado constelaciones enteras, no era más que un pequeño estorbo fácilmente aniquilable.Lo que los pobres incautos desconocían era que se trataba de la máquina más mortal de la galaxia: «Némesis». Este sería su último error.

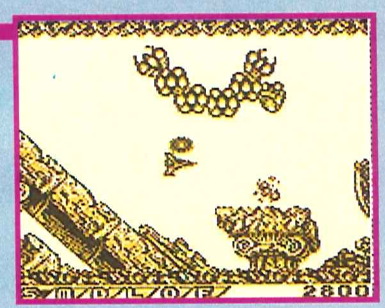
En esta nueva aventura, en la que Konami ha recuperado a la máquina matamarcianos más famosa de todos los tiempos, tendrás que surcar toda la galaxia a bordo de tan potente nave. El objetivo: localizar los últimos resquicios de lo que supuso un día un poderoso ejercito, y ahora, bajo la tiranía de una raza extraterrestre conocida por su crueldad y mal gusto con el que visten sus tropas, se ha quedado en nada.

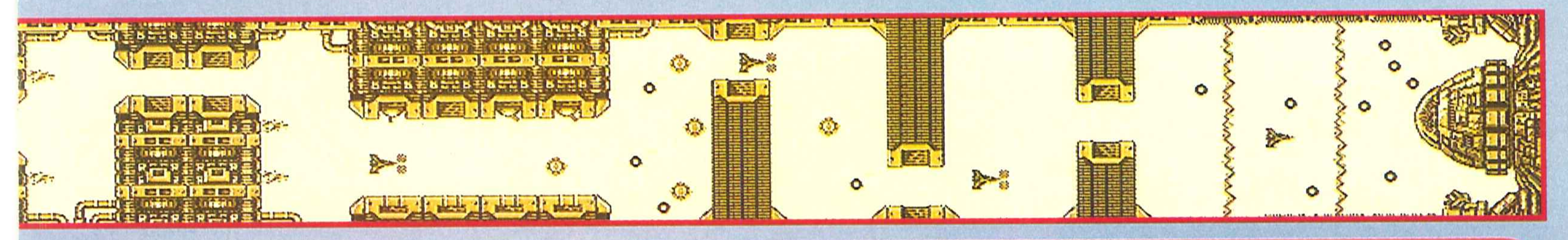
Meteoritos de lo más variopinto, naves de todos los tamaños, un pequeño universo de metal y mucha pericia componen este juego en el que volverás a pilotar la astronave más poderosa de todos los tiempos, el Némesis.



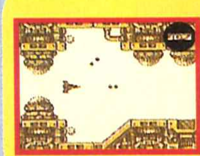
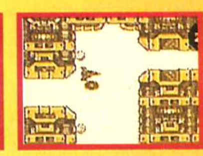




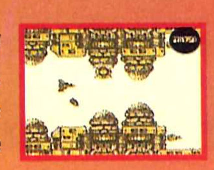
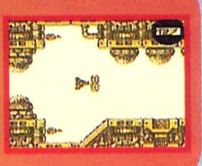




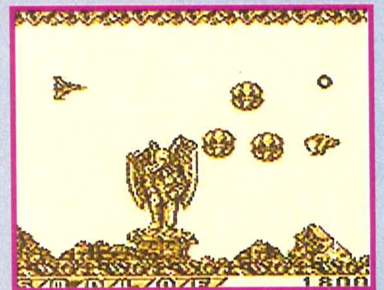
Clásico entre los clásicos

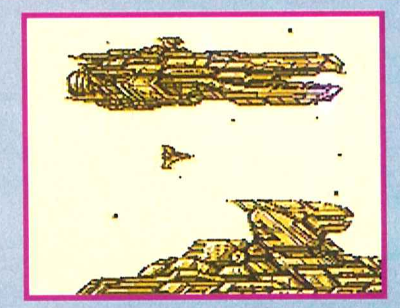
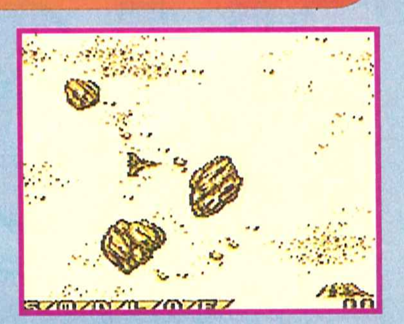



Si hay algo tan popular como la saga de Némesis, esto es el armamento del que hace gala la nave que manejamos. Cada vez que liquidemos determinados enemigos, aparecerán entre los escombros cápsulas de armamento. Por cada número de ellas que recojamos, el juego nos proporcionará armas del calibre de inmunidad, lásers, satélites de ayudas y otras virguerías técnicas.



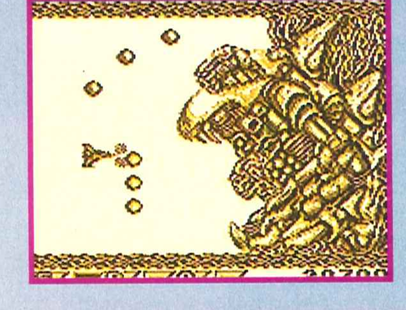
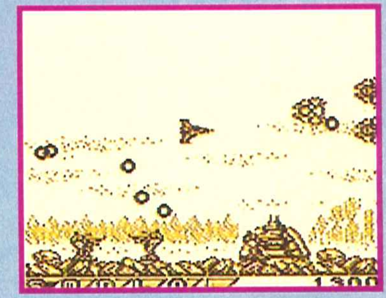


La mejor de las sagas

Por fin puedo comentar uno de los juegos de la saga de la que tomé nombre, del sello con que Konami imprime sus mejores del género matamarcianos: la todopoderosa serie Némesis. Me esperaba lo mejor, y lo he encontrado. Los mejores gráficos, las melodías más espectaculares... Sí, amigos, como de costumbre, el juego es trepidante de principio a fin. Tan sólo se le puede achacar un exceso de dificultad, que convierte las diversas fases en cribas que únicamente los virtuosos de la Game Boy podrán salvar. ¿Te consideras uno de ellos? Ahora tendrás una excepcional ocasión de demostrárselo a todos tus amigos y familiares.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

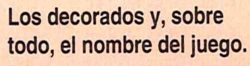


Matamarcianos

KONAMI
Nº jugadores: 1
Nº continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5
Dificultad: Tan grande como el número de enemigos




Los decorados y, sobre todo, el nombre del juego.



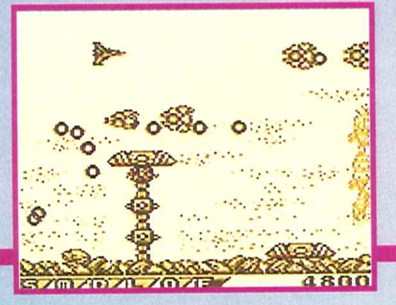


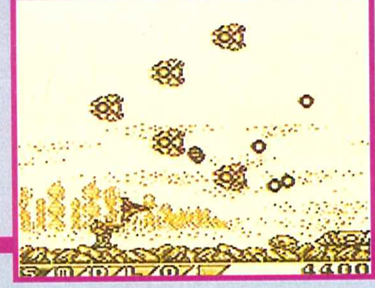

Más que difícil resulta prácticamente abrasivo.



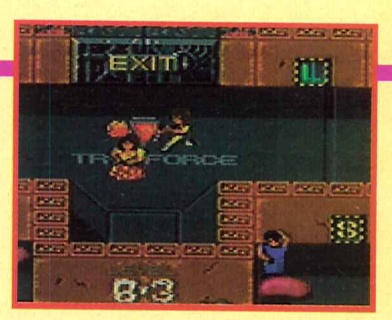
92 · 91 · 88

89



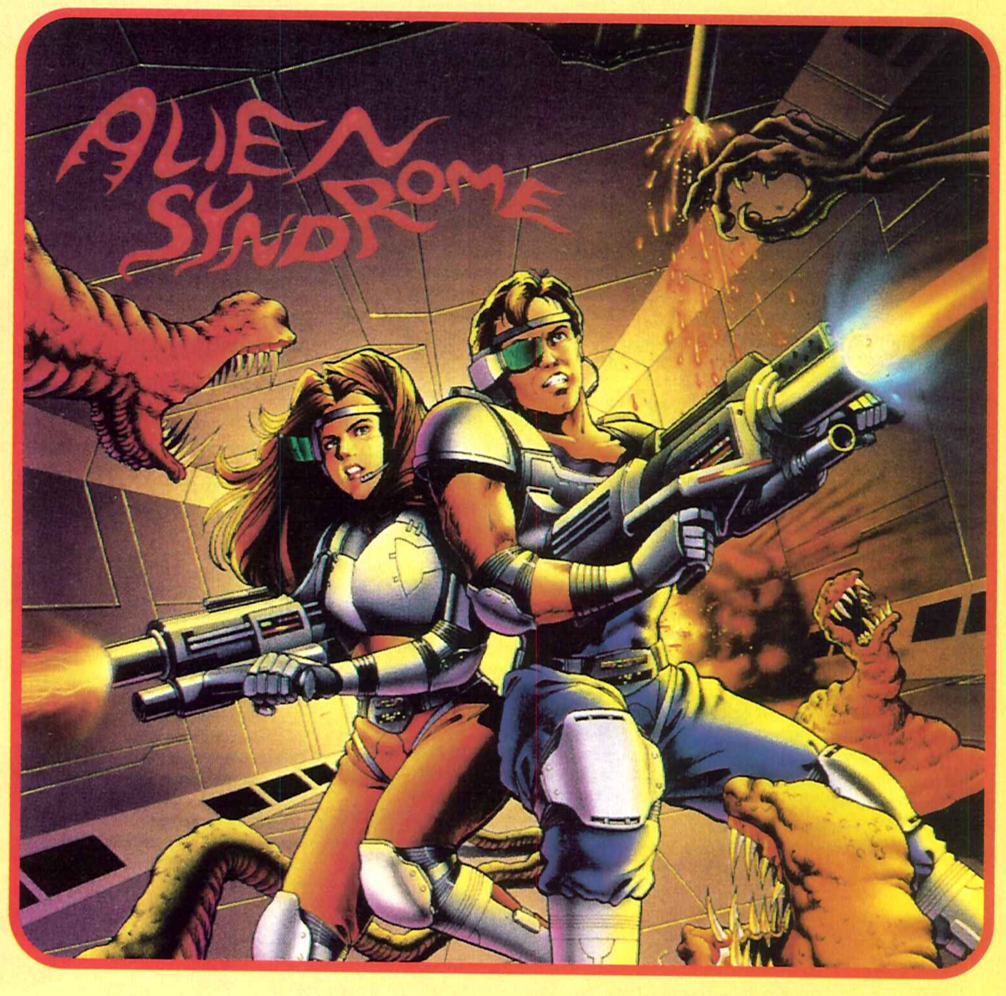












PLAGA ALIENIGENA

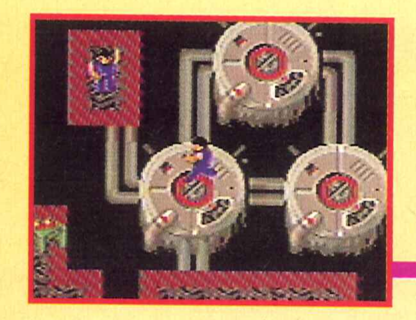
En el año 2.000, grupos de alienígenas atacaron la estación orbital Alpha destruyendo a la mayoría de los colonos y reteniendo a los supervivientes como rehenes. Estos extraterrestres suponían unas formas de vidatotalmente desconocidas hasta el momento, por lo que cualquier intento de negociación resultó infructuoso. Como último recurso, se solicitó la ayuda del comando de defensa espacial. Este comando estaba formado por quince soldados perfectamente preparados, de los que sólo sobrevivieron dos, Ricky y Mary, que consiguieron rescatar a los rehenes antes de prender fuego a la estación espacial.

Años después, se ha recibido la desesperada llamada de socorro de un pequeño transbordador que había pasado cerca de los restos calcinados de la estación. Nuevas fuerzas de rescate, encabezadas por Ricky y Mary, entraron en acción.

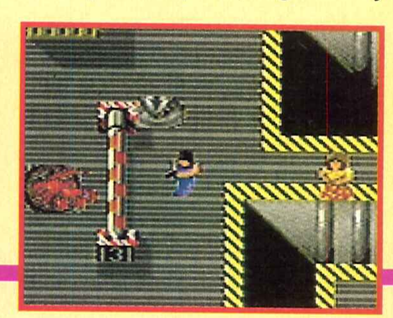
Se decidió que la mejor manera de acabar con la amenaza alienígena era destruir el transbordador con toda la población extraterrestre a bordo, una vez rescatados los rehenes. Desgraciadamente, la bomba de relojería ideada para ello, ha sido activada demasiado pronto, y ahora, además de luchar contra los aliens, tendrán que luchar contra el tiempo.

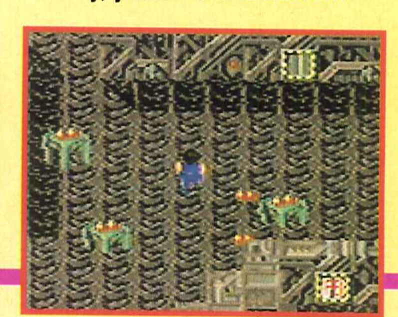
No esperes más, ármate hasta los dientes e introdúcete en el transbordador. Tu misión está clara: rescatar a los rehenes de cada sección de la nave y destruir todos los alienígenas que puedas, incluidos los jefes de cada grupo. Para lograrlo, cuentas con un modernísimo detector electrónico capaz de guiarte por el complejo laberinto de corredores y caminos sin salida, y con diversas armas que puedes utilizar hasta que encuentres la más adecuada.

Así que date prisa, elige a Mary o a Ricky, y lánzate a la acción.





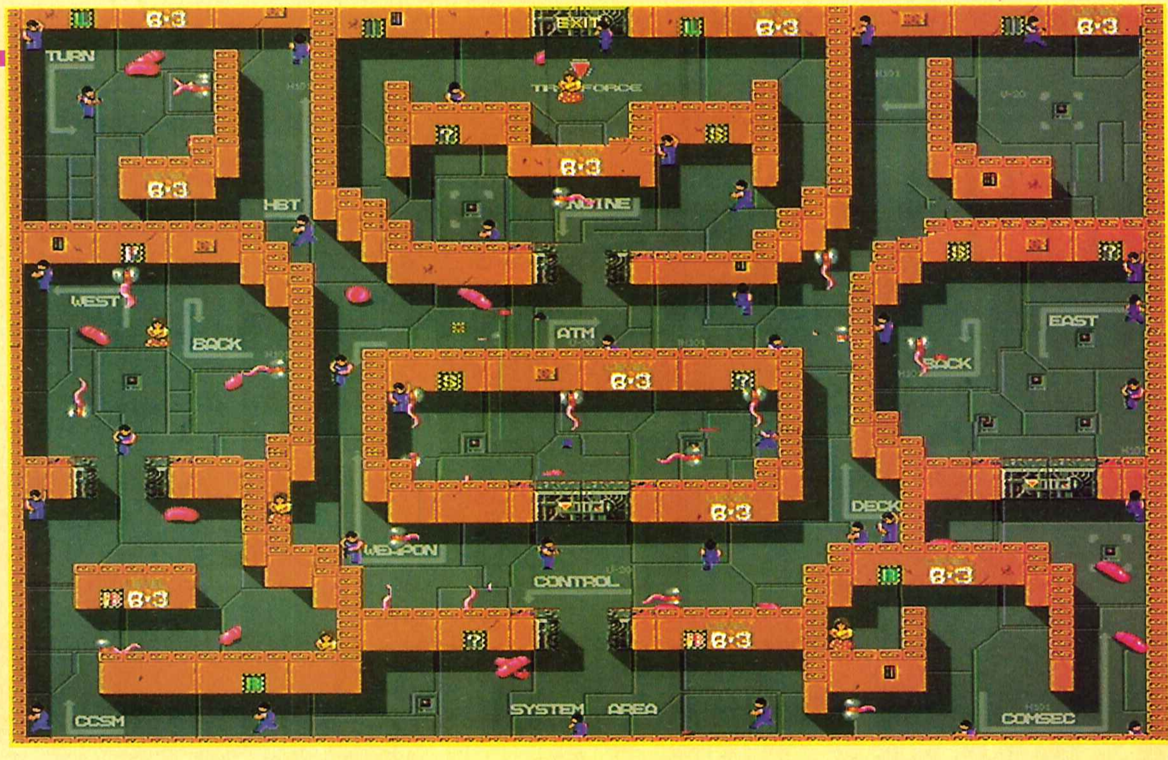






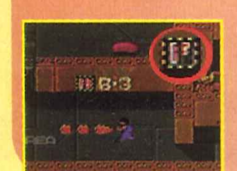
El transbordador se convertirá para tu personaje en un pequeño laberinto que habrás de recorrer para liberar a todos los rehenes. Eliminando a los guardianes que te salgan al paso, podrás lograrlo.

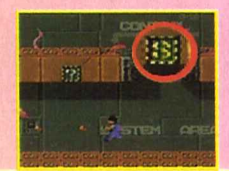
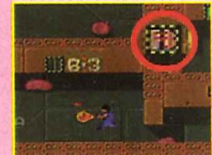




Armas para todos los gustos

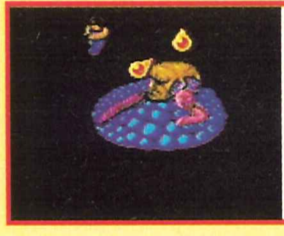
En el interior del transbordador, encontrarás multitud de armas escondidas, que van desde la simple pistola a un lanzallamas, pasando por fusiles, láseres y ráfagas de fuego, todas ellas con sus propios defectos y virtudes. Para potenciarlas, no tienes más que recoger más armas iguales, lo que te vendrá muy bien ya que si recibes un impacto, perderás las potenciaciones, no el arma ni la vida. También encontrarás una serie de interrogaciones, que pueden servir para dar potencia a tu arma, otorgarte la invencibilidad o incluso recuperar un arma perdida.



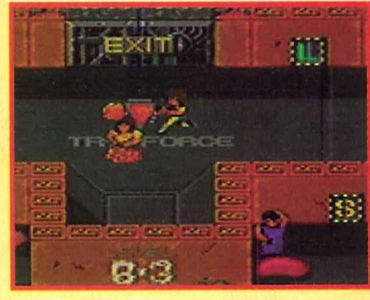







Para conocer con exactitud dónde están todos los rehenes que has de liberar, cuentas con un útil detector electrónico.





Rápido y trepidante

Lo mejor que se puede decir de este «Alien Syndrome» es que se trata de un juego divertido y entretenido, con elevadas dosis de jugabilidad y el grado justo de dificultad. Su fácil manejo y la sencillez del desarrollo hacen que este programa resulte adictivo desde un primer momento. Gráficos sin complicaciones, pero súper efectivos, un ritmo trepidante, melodías que cumplen su papel de acompañante, un buen sonido y completos mapeados, hacen de este juego una interesante opción para todo usuario de la Game Gear. Siempre y cuando le vayan los juegos de gatillo fácil, claro.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES


Arcade

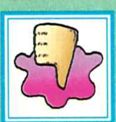
SIMS
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa y ascendiendo
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5


80


82


86


Es trepidante y muy rápido. Que al perder una vida sigues en el mismo sitio.

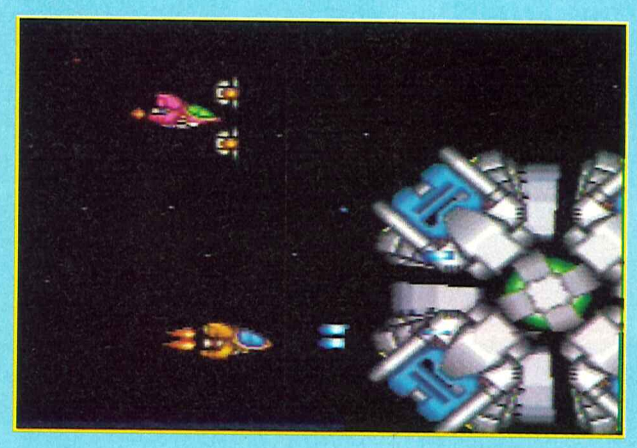

Que cuando estás más emocionado matando bichos, acaben las continuaciones.



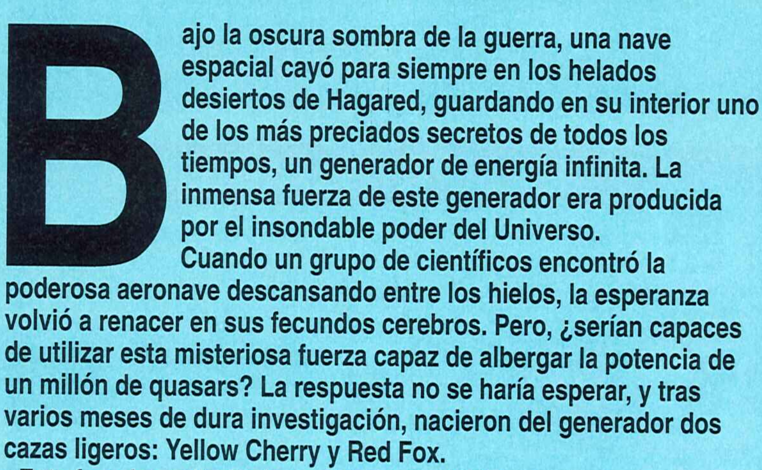
85

NEO GEO

EL PODER DEL UNIVERSO







Bajo la oscura sombra de la guerra, una nave espacial cayó para siempre en los helados desiertos de Hagared, guardando en su interior uno de los más preciados secretos de todos los tiempos, un generador de energía infinita. La inmensa fuerza de este generador era producida por el insondable poder del Universo.

Cuando un grupo de científicos encontró la poderosa aeronave descansando entre los hielos, la esperanza volvió a renacer en sus fecundos cerebros. Pero, ¿serían capaces de utilizar esta misteriosa fuerza capaz de albergar la potencia de un millón de quasars? La respuesta no se haría esperar, y tras varios meses de dura investigación, nacieron del generador dos cazas ligeros: Yellow Cherry y Red Fox.

Este fue el resultado de un desesperado intento por lograr la paz en todo el Sistema Solar. Era el momento de acabar con la desagradable batalla que tenía sumidos a la mitad del espacio conocido, después de más de cien años defendiéndose a duras penas de un enemigo indestructible que disfrutaba viendo sucumbir a millones de personas bajo sus ceremoniosos y estudiados ataques.

Si no se ponía fin a esta situación pronto, el fin de la vida racional empezaría a escribirse con letras de sangre. Ahora, todo dependía de estas dos pequeñas aeronaves ligeras y de sus pilotos, por supuesto. Dos hombres valientes dispuestos a todo, y con enormes ansias de acabar con su enemigo, ya que sus cerebros se rigen por un infinito odio hacia las fuerzas invasoras. Por fin, todo está preparado y las naves están a punto de despegar... el enemigo no sabe lo que le espera.

Así de duro y triste resulta el argumento de una de las últimas creaciones para el monstruo negro de SNK, la Neo Geo. Y es que después de las delicias abrasivas de «Last Resort», todos esperábamos el regreso a la gran consola de otro shoot'em up horizontal, espectacular y alucinante, como suele ser habitual en esta máquina.

Los protagonistas del juego son dos estilizadas y bonitas naves, equipadas con un armamento ampliable realmente embriagador y efectivo. En cualquier momento del juego, podrás seleccionar el adecuado y elegir entre cuatro formas diferentes de disparar tus lásers. Con ellos, atravesarás una odisea compuesta por siete largas fases, que celebrarán su ocaso con un enemigo final de mastodónticas dimensiones y medidos disparos. ➤



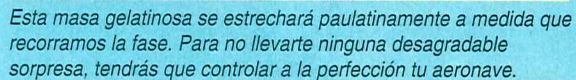


Si quieres recorrer los siete planetas de Andro Dunos con éxito, consigue todas las cápsulas de armamento que estén a tu alcance.

El ascensor de la segunda fase pondrá en aprietos a tu nave. Cañones laterales, superiores e inferiores se encargarán de que así sea.





Esta masa gelatinosa se estrechará paulatinamente a medida que recorramos la fase. Para no llevarte ninguna desagradable sorpresa, tendrás que controlar a la perfección tu aeronave.








Arma secreta

Si disponemos de un Shot superior a uno, nuestras naves podrán efectuar un disparo súper potente que pondrá fuera de combate a escuadrones completos de enemigos y a más de un enemigos fin de fase. Cuando quieras utilizarlo, deja pulsado el botón A hasta que la nave lance destellos azules y la barra de energía se haya llenado por completo, suelta el botón y...

















Los momentos más cruciales y tensos de Andro Dunos te enfrentarán a guardianes estelares de gran tamaño





Este gigantesco enemigo se encargará de bloquear nuestro paso hacia fases superiores. Procura evitar su terrorífico láser.

¡Al ataque!

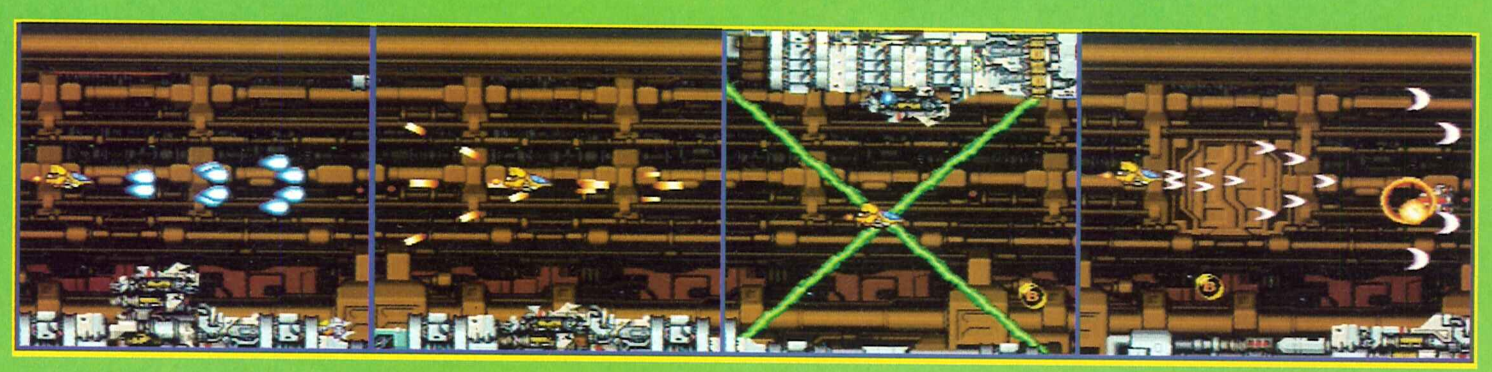
Las naves Yellow Cherry y Red Fox están equipadas con lásers programables que pueden utilizarse de cuatro formas diversas. Además, si recoges las cuatro cápsulas diferentes que sueltan las naves enemigas al ser destruidas, podrás ampliar la fuerza destructora de las seronaves. Aquí están los cuatro modos de ataque que pueden ser utilizados en cualquier momento del juego, con sólo pulsar el botón B:

***Tipo 1:** prioridad frontal para el láser. Almacena la potencia en un disparo de poca expansión, pero gran penetración.*

***Tipo 2:** si seleccionas este modo, las naves darán prioridad al láser situado en la retaguardia de la nave, sin olvidar una pequeña ráfaga delantera.*

***Tipo 3:** aquí utilizarás el láser Omnipotential, que dispara en las cuatro diagonales de la nave y utiliza pequeñas ráfagas por delante y atrás.*

***Tipo 4:** la forma perfecta para los pilotos menos expertos. Su poder es frontal y tiene una gran expansión hacia arriba y abajo.*



Aunque su desarrollo es puramente horizontal, «Andro Dunos» también te conducirá por complicados terrenos alienígenas de corte vertical (como ascensores o descensos forzados) y diagonales, conformando un mapeado abrupto plagado de sorpresas destructoras en todo momento.

En el aspecto técnico, hay que reconocer que resulta sorprendente que el cartucho tenga 34 megas, una cifra ligeramente escasa para Neo Geo, lo que trae a la memoria «pequeños» juegos de esta casa como el «Puzzled», «Mah Jong» y el «League Bowling». Para alcanzar esta modesta cifra de megas (4 Megabytes y pico), los programadores de Visco Games han evitado utilizar escenarios recargados y súper coloristas, así como bandas sonoras totalmente sampleadas. Su objetivo ha sido crear un adictivo y efectivo shoot'em up para dos jugadores simultáneos, con escenarios ligeramente simples, un scroll parallax, y unas melodías que, aunque tienen una sencilla instrumentación, resultan agradables y muy, muy atractivas.

Si queréis divertiros con el cuarto, de momento, matamarcianos de Neo Geo, «Andro Dunos», ésta es una perfecta forma de hacerlo. Simple y sobrio, pero súper jugable.

Sencillo, pero muy divertido

Estas son las palabras que mejor podrían definir a Andro Dunos, el penúltimo shoot'em up de Neo Geo creado por los debutantes Visco Games. Sencillez y efectividad, sin las grandezas audiovisuales que suelen acompañar a los juegos de la pantera negra de SNK. Esta vez han sabido crear un cartucho de gran jugabilidad, una odisea a través de un amplio armamento, un extenso mapeado y la posibilidad de jugar dos a la vez. Pero, desgraciadamente, la diversión olvidó, ligeramente, llegar acompañada de su gran amiga, la espectacularidad. Para que os hagáis una idea, es más largo y jugable que «Last Resort», pero olvidando las excelencias técnico-apoteósicas que éste puso de manifiesto.

The Elf















Este generador de partículas es el encargado de alimentar los motores y turbinas de todo el ejército alienígena. Si acabas con él, te enfrentarás al enemigo finalísimo del juego en un duelo de reflejos, velocidad y armamento ofensivo.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

VISCO GAMES
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 7
Dificultad: Como la máquina recreativa en modo MVS





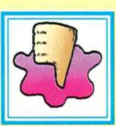








Super jugable, muy divertido y con una agradable música. Pueden jugar dos a la vez.



Escenarios muy simples. Aprovecha la Neo Geo al cuarenta por ciento.



LO MÁS NUEVO



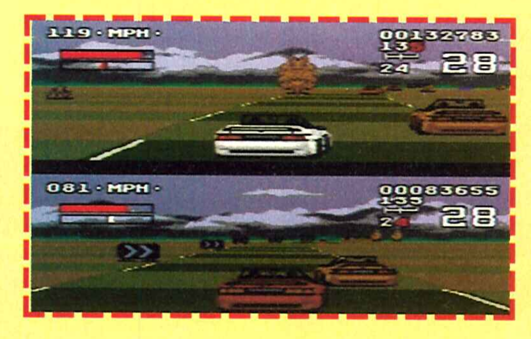
Esta adaptación a la Mega Drive del Lotus Turbo Challenge no aporta nada al juego original, pero ha sabido mantener un nivel muy alto.

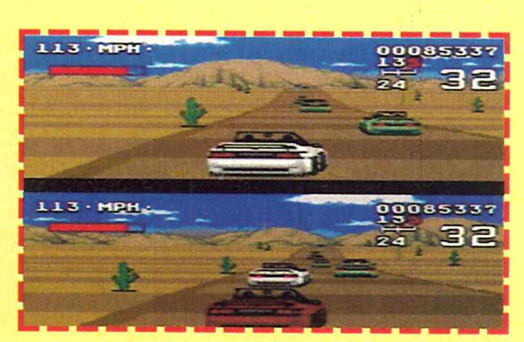




CORRE, CORRE QUE TE PILLO







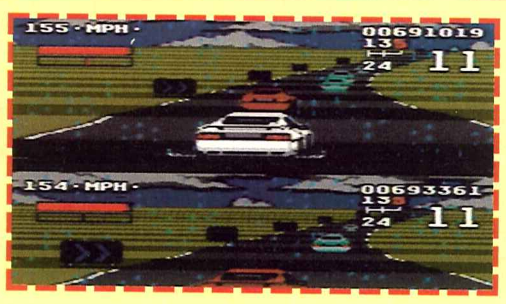


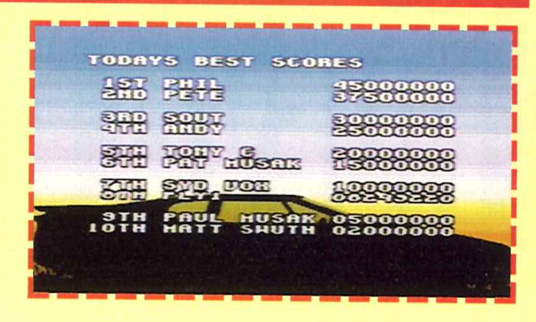












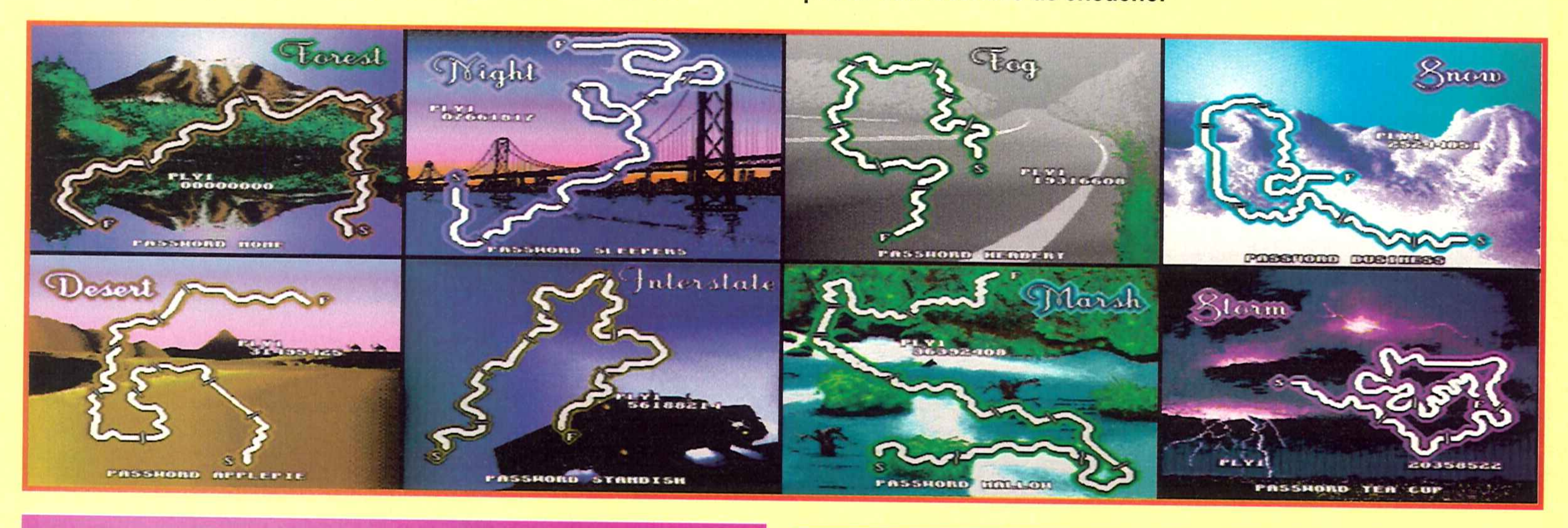
El universo consolero está repleto de casos similares a éste. Juegos que han surgido por y para el ordenador son traspasados a un cartucho, para que todo aquél que tenga una consola también pueda disfrutar de ellos. En esta ocasión se trata del «Lotus Turbo Challenge», un programa que fue creado allá por el año 1990, dejando bien a las claras lo que se podía conseguir con una caja repleta de circuitos. Ahora, tras una larga espera bañada en lágrimas de desesperación, los maravillosos poseedores de una Mega Drive podréis sentir vertiginosas sensaciones de velocidad a los mandos de un fantástico Lotus.

Pero, ¿cómo es el juego? No te preocupes, porque en breves momentos conocerás la respuesta a esta trascendental e interesante pregunta. Para empezar, debes saber que se trata de un juego de coches (¡menuda novedad!), y como todo cartucho de carreras que se precie, encontrarás una pantalla con varias opciones (cambio manual o automático, diversos controles...).

Al margen de esto, podrás introducir un password para comenzar en la fase que desees (por supuesto, siempre que conozcas la clave con anterioridad; pero si examinas las pantallas, una pista encontrarás). Por si esto fuera poco, también encontrarás una opción para dos jugadores. En esta modalidad, la pantalla se verá dividida en dos partes, para que cada jugador pueda seguir su propio vehículo en una de ellas.

Si conociste el juego en su versión de ordenador, recordarás que algunos circuitos destacaban por razones climatológicas. Pues bien, para poner a prueba tus condiciones de piloto, tendrás que atravesar en diferentes fases lugares arropados por una densa niebla, terrenos ocultos en la oscuridad de la noche y otra serie de parajes con condiciones meteorológicas nada favorables.

Ahora, ya sólo te resta una cosa: introducir el cartucho en cuestión en tu consola y comprobar si eres un conductor digno de pilotar este cochazo de ensueño.



Leve descenso de calidad

Desgraciadamente ha ocurrido lo que sucede con tanta frecuencia en el mundo de los videojuegos. Un juego de ordenador que era muy bueno, ha perdido algo de calidad al ser pasado a la versión Mega Drive. De todos modos, el juego original era tan maravilloso, que aún perdiendo calidad continúa manteniendo un nivel muy alto.

La sensación de velocidad está bastante lograda y, además, si encuentras un contrincante al que le "mole" la velocidad, podrás duplicar la diversión. Si te gustan los juegos de carreras, no podrás escapar de sus redes.

Patax

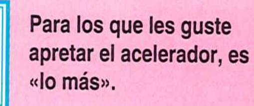
LAS PUNTUACIONES


Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 8
Dificultad: No es nada del otro mundo

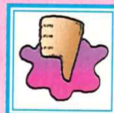


83



Para los que les guste apretar el acelerador, es «lo más».



84

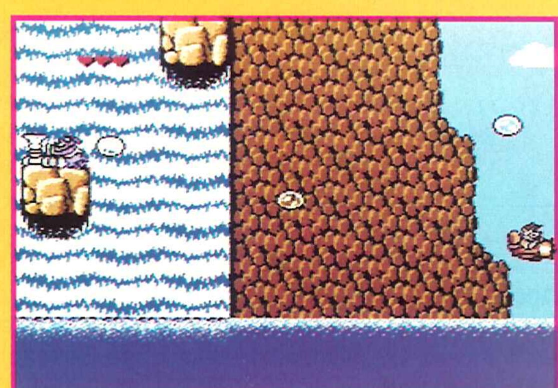

No es perfecto, podría haber sido mejor.


83

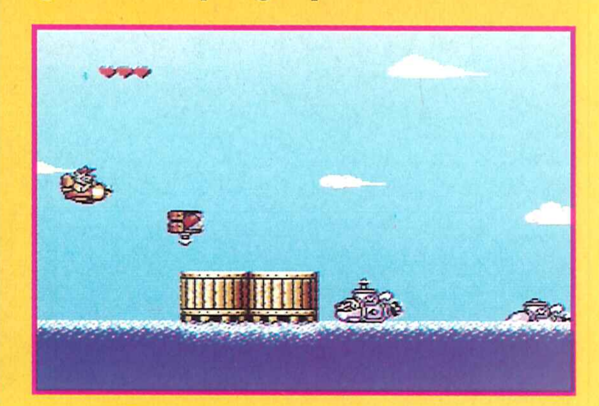

83







El simpático oso de la Disney no podía perderse la oportunidad de protagonizar un simpático y gracioso juego para la NES.



CORREO AÉREO

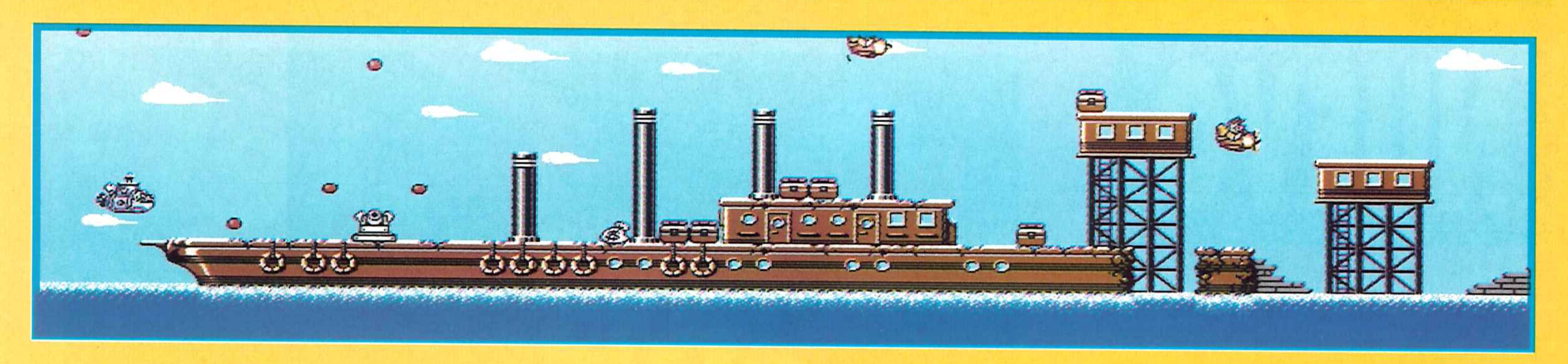
Llega Baloo, el oso más marchoso de Disney, para deleite de los jugones de Nintendo. Y viene dispuesto a sobrevolar el espacio aéreo en su viejo aeroplano con una gran maestría.

Como sabréis, Baloo se gana la vida transportando correo y mercancías para sus clientes, y haciendo amigos allí por donde va. Lo malo es que, además de amigos, hace algún que otro enemigo....

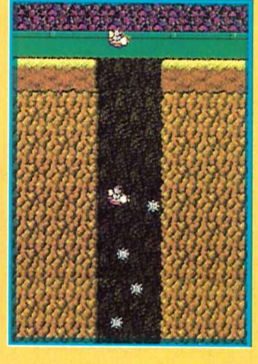
Y esto es precisamente con lo que se va a enfrentar Baloo en esta aventura. Don Karnage y sus piratas aéreos quieren vengarse de aquella ocasión en que Baloo desmanteló su banda hace unos años, allá en los Mares del Sur.

Su misión consistirá en recoger todas las cajas de mercancías y bolsas de dinero que pueda, para lo cual tendrá que andarse con cuidado, pues los hombres de Karnage le bombardearán con bolas de cañón, huesos y pelotas de béisbol que habrá de esquivar. A lo largo de las ocho fases de que consta el juego, atravesará diferentes áreas de bonus y sobrevolará desde un estadio de béisbol hasta grandes edificios e, incluso, los mismísimos Alpes.

¿Te atreves a tomar parte en esta peligrosa misión? Pues entonces dale un repaso a los manuales de acrobacia aérea y prepárate a hacer loopings, barridos, giros de 180 grados y demás maniobras. La diversión te espera en el hangar de Baloo; si te das prisa, podrás despegar con él y... ¡que tiemblen los piratas!









¡Bienvenido, Baloo!

Baloo aterriza en Nintendo cargado de enormes dosis de diversión. Con unos gráficos atractivos y coloristas, Capcom nos introduce de lleno en una aventura sorprendente donde no habrá lugar para el aburrimiento. Sin especiales alardes técnicos, este cartucho puede hacer las delicias de grandes y pequeños, ya que el carácter tierno y entrañable del osazo Baloo les mantendrá pegados a la pantalla tratando de echarle una mano. Original, divertido y jugable, TaleSpin tiene todas las papeletas para convertirse en uno de tus juegos preferidos.

Teniente Ripley

Un globo, dos globos...

Atravesando una puerta secreta, entrarás en una fase muy entretenida del juego. En 30 segundos, tendrás que apañártelas para estallar todos los globos que puedas. Si eres rápido, conseguirás un buen número de bonos.



De vuelta al hangar

Al final de cada ronda pasarás junto al hangar de Wildcat, el mecánico, y además de reparar tu avión podrás comprar una serie de equipamientos especiales que resultarán muy importantes para el desarrollo de tu misión.

Fuselaje: *Añadirá un corazón extra a la resistencia de la nave.*

Mini-nave: *consigues una vida extra.*

Batería: *aumenta la velocidad de la nave.*

Disparo rápido: *no hace falta explicarlo.*

Disparo súper-rápido: *efectúa cuatro disparos a la vez.*

Continuar: *te ofrece una continuación más.*



LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCOM

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 8

Dificultad: No resulta muy complicado



85





80



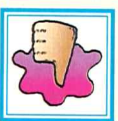


90





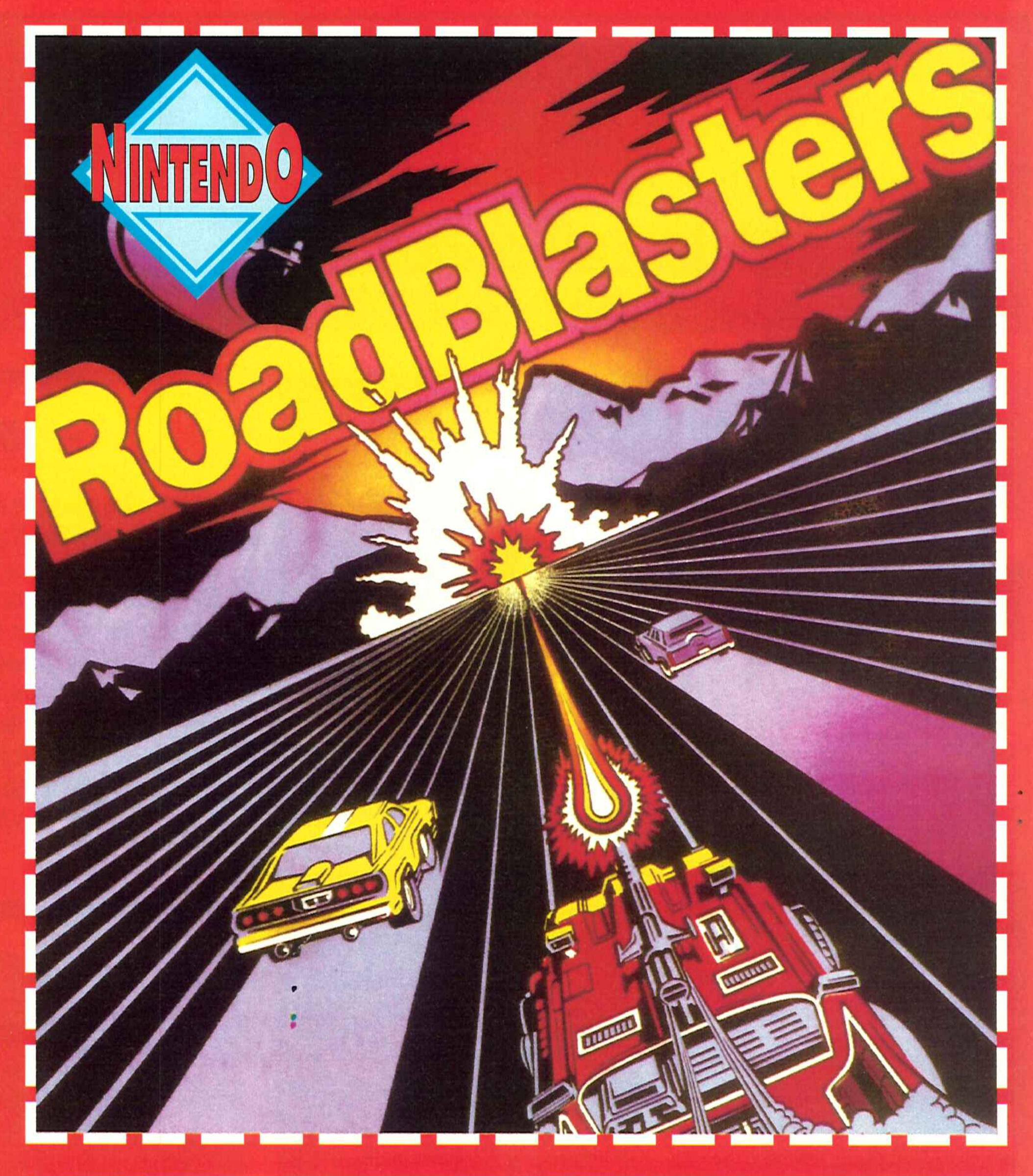
La simpatía de los gráficos, su elevada jugabilidad y lo divertido que resulta Baloo.



El escaso número de vidas y que en cada fase comiences desde cero.

87

LO MÁS NUEVO



Siendo un gran aficionado a los rallies como eres, no dudaste ni un instante en tomar parte en el prestigioso RoadBlasters.

Tu reputación estaba en juego y no podías defraudar a tus admiradores.

Lo que ocurre es que nos tememos que no habías sido lo suficientemente bien informado y tu decisión ha sido un tanto precipitada: el RoadBlaster no es una carrera cualquiera, es una auténtica batalla a vida o muerte sobre el asfalto.

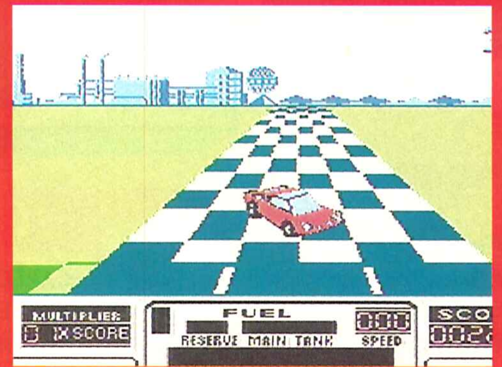
Por ello, si realmente estás decidido a hacerte con la victoria, te verás obligado a usar repetidamente el láser instalado en tu coche contra la multitud de vehículos contra los que competirás, al tiempo que deberás intentar no ser alcanzado por los disparos que surgirán de unos bunkers situados estratégicamente a ambos lados de la pista. Todo ésto, por supuesto, sin contar con las malditas manchas de aceite, ni con las minas, ni con otros peligrosos obstáculos que irás descubriendo durante el desarrollo de la carrera.

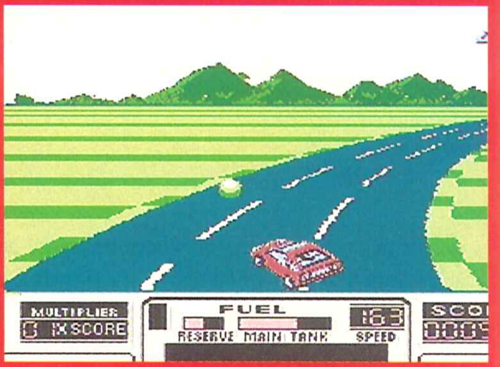
¿Cómo?, ¿que te parece difícil?, pues menos mal que no te hemos dicho todavía que comienzas la competición con muy poca gasolina y que tendrás que ir recogiendo combustible a lo largo de la pista, que si no...

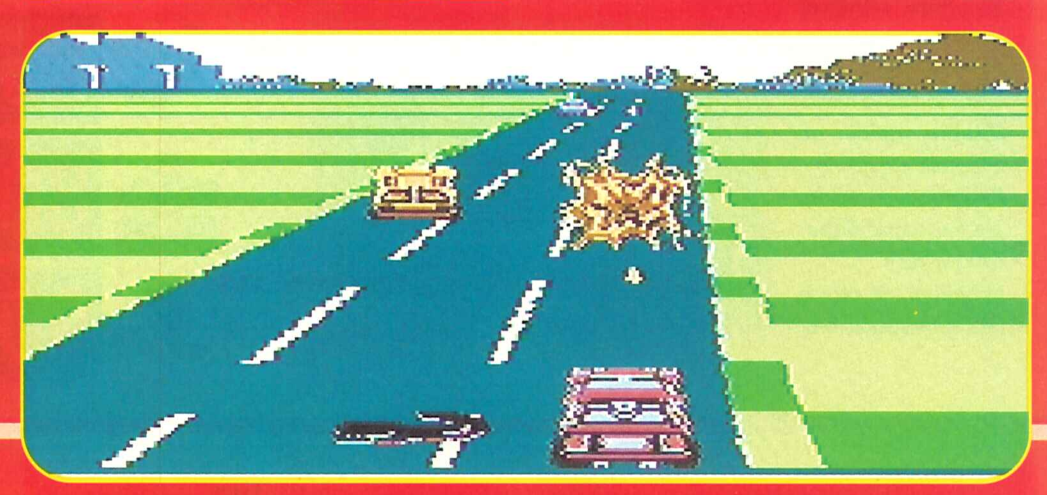
Pero tranquilo, no te eches a llorar, que todavía te queda alguna esperanza. Afortunadamente, los organizadores te echarán una manita de vez en cuando, proporcionándote armamento más poderoso a medida que vayas escalando posiciones en la clasificación. Así, podrás hacerte con un bazooka que dispara proyectiles dirigidos, con un dispositivo que te dotará de súper velocidad y un montón de ventajas más que deberás racionar adecuadamente para obtener de ellas el mejor rendimiento posible.

Bueno, ahora no negarás que no te hemos advertido. Sabes a lo que te enfrentas y eres tú quien debe decidirse a pasar un buen-mal rato sumergido en esta fantástica carrera de acción sin límites.

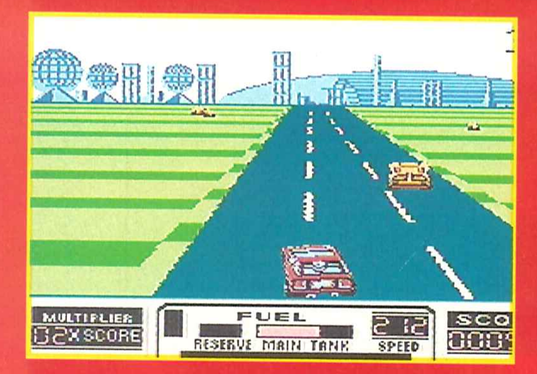
Tú mismo.

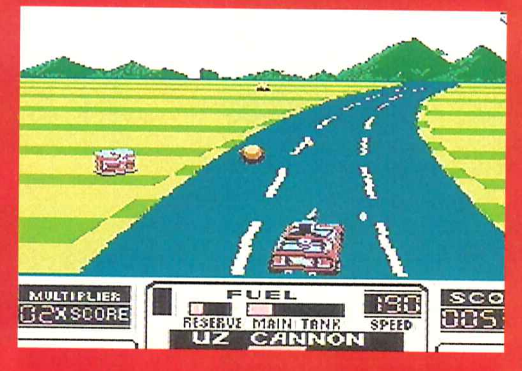




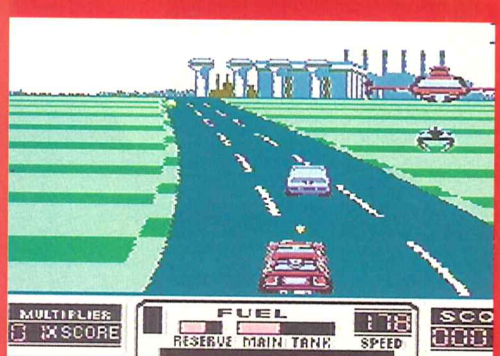


MAD MAX
EL AMO DE LA CARRETERA

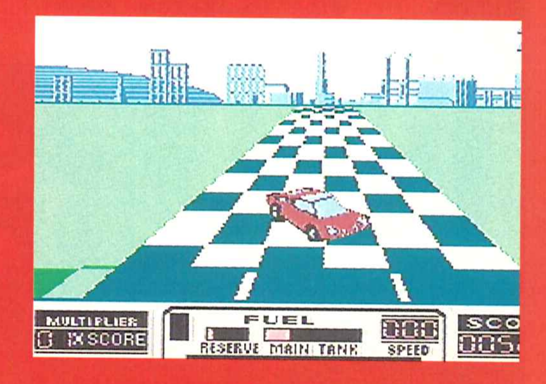


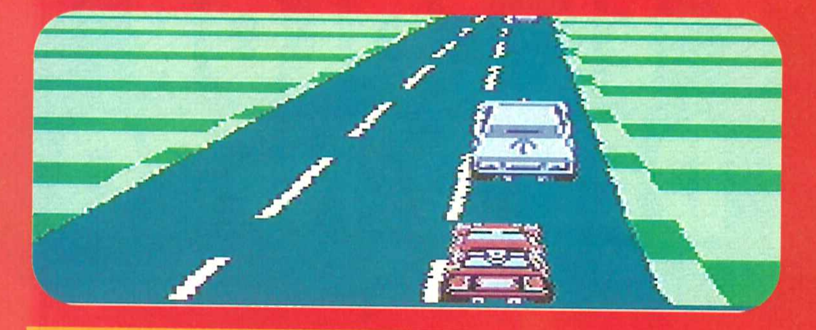






RoadBlasters es una carrera a vida o muerte en la que todo vale con tal de cumplir un único objetivo: obtener la victoria.







Divertido, pero repetitivo

Los juegos de coches siempre me han gustado. Y si encima tienen un aliciente guerrero, mejor. Pero lo que no me gusta nada en absoluto es ver cómo vas superando nivel tras nivel (hasta 50) y no observas casi ningún cambio.

Eso no quita que el juego tenga un buen scroll, sea divertido, y puedas pasar un buen rato con él. Pero nada más. Porque cuando llevas más de diez minutos jugando te embarga una extraña sensación, y al rato surge en ti una inquietante pregunta: ¿Esto va a ser siempre así?. Pues sí, va a ser siempre así. Una pena.

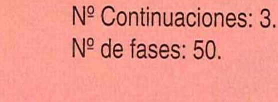
The Wizard

LAS PUNTUACIONES



Arcade

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1.
Dificultad: No mucha.



Nº Continuaciones: 3.
Nº de fases: 50.



67



El scroll y la sensación de velocidad.





61



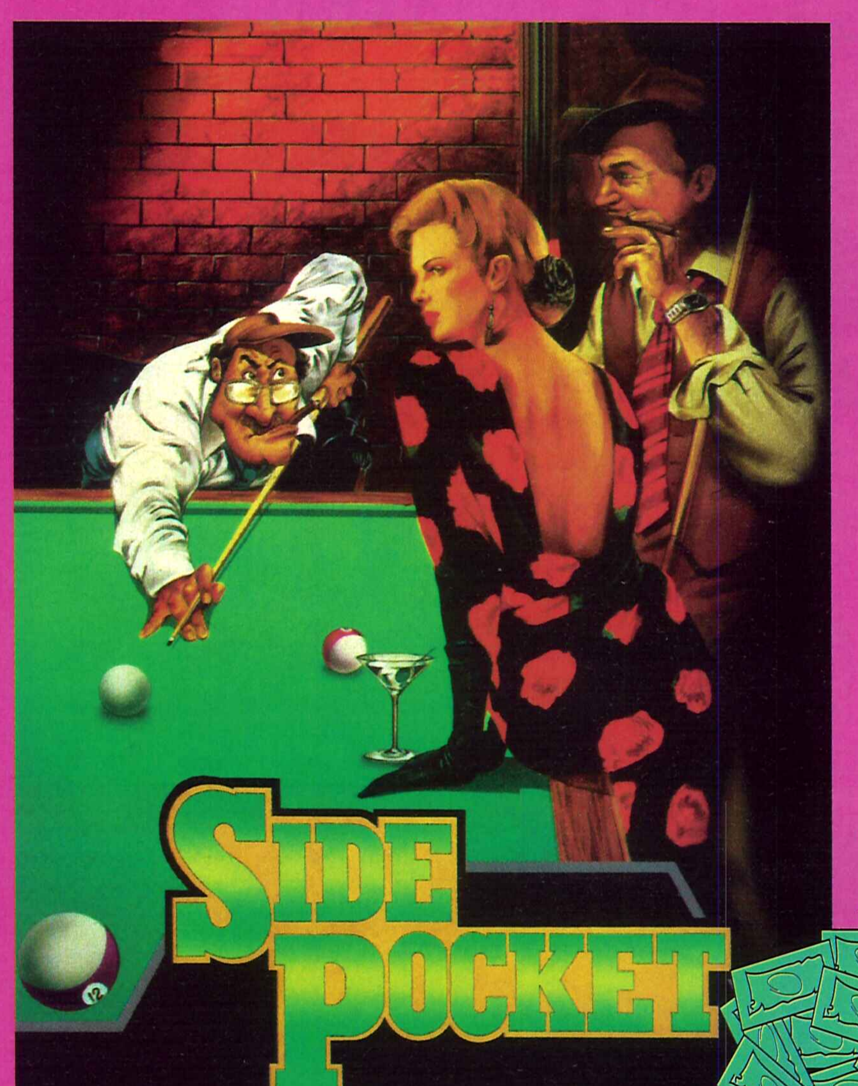
El manual y la similitud entre todas las fases.

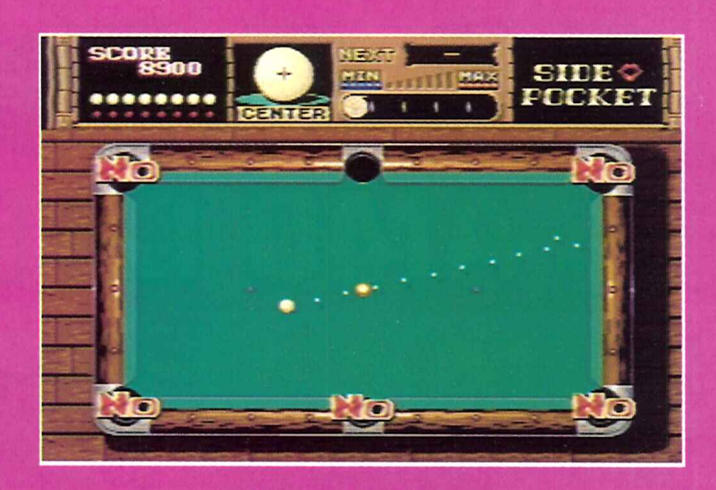


72

66









EL COLOR DEL DINERO

Si hay un, digamos, deporte que consigue adeptos desde los barrios más bajos hasta las grandes realezas, ese es el billar. En todo el mundo, millones de personas se reúnen en torno a mesas rectangulares con la sana intención de introducir un cierto número de bolas con la ayuda de un taco de madera. Algo que sabiamente realizado se convierte en un delicioso espectáculo.

Después de este enciclopédica introducción, y con la esperanza de que no te hayas aburrido mucho con ella, ya podrás suponer de qué va este Side Pocket. No es, ni más ni menos, que la adaptación de la popular máquina recreativa que, basada en el billar americano, tanto furor ha hecho entre los mayores de la casa.

Podrás elegir entre jugar solo o acompañado de un amigo, al más puro estilo tabernero. En el modo de un jugador, el objetivo es simple: viajar a lo largo y ancho de los Estados Unidos en busca de rivales a los que despojar de fama y fortuna. Pero, para variar, la computadora no lo va a poner nada fácil, ya que sólo te dará 8 tiros al comenzar la partida. Cada vez que falles, te quitará uno de ellos. Así hasta llegar a cero, momento en el cual la partida se acabará y deberás volver a Iowa, tu tierra natal.

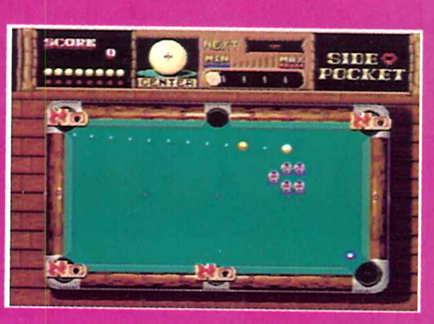
Como no todo iba a ser malo, gozarás de dos oportunidades para lograr bolas extra. La primera, durante la propia partida, metiendo una bola determinada allí donde te indique la máquina; y la segunda, en el divertido Trick Game. Este consiste en realizar una jugada espectacular, como una carambola a tres bandas, dar efecto a la bola evitando que la misma roce las copas de vino que entorpecen la jugada, etc. Es muy difícil, pero cuando sale...

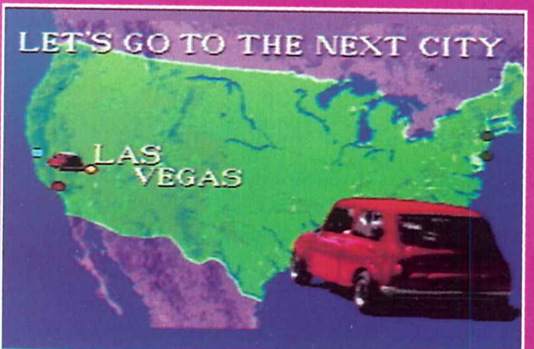
El otro modo, clásico donde los haya, consiste en competir contra un amigo para ver cuál de los dos mete todas las bolas primero. Esta vez no hay límite de tiros, así que el más hábil de los dos será el que gane la partida.

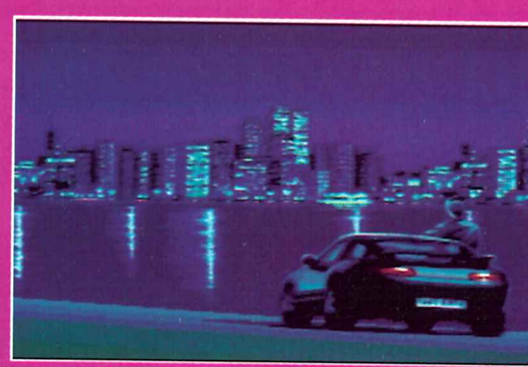
Las bolas ya están sobre la mesa. Ahora, ya puedes convertirte en un verdadero amo del tapete sin salir de casa.





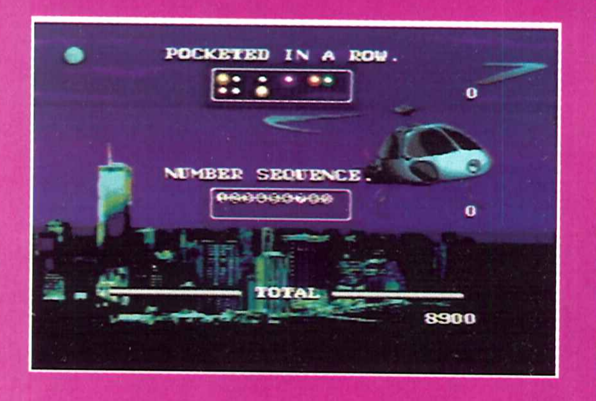


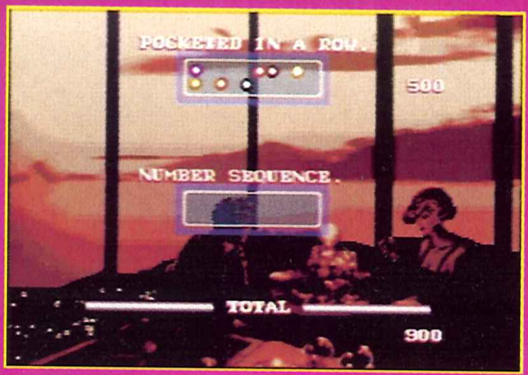


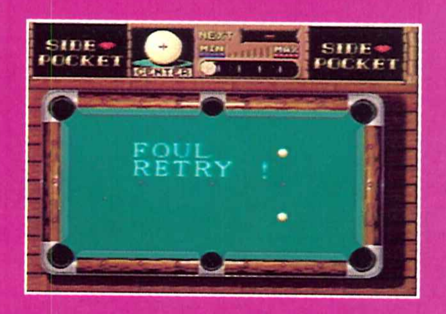




En Jukebox escucharás a las «Jazz-Bands» de los años 50, con unas melodías tan alucinantes que te harán disfrutar al máximo del sabor de una buena música.







Atractivos gráficos, bellas perspectivas y una música fuera de serie, hacen de Side Poquet un juego de élite.





El auténtico billar de las máquinas

Estamos ante la mejor versión de la máquina que, junto al Tetris, más gente reúne en recreativos, bares, y otros lugares de baja estofa. Los señores de Data East han vuelto a maravillarnos gracias a unos gráficos digitalizados que asombrarán a más de uno y, sobre todo, a una genial música (un auténtico carrusel de buggie-buggies, jazz y otras deliciosas melodías). En cuanto a la adicción, yo llevo tanto tiempo jugando que ya sueño con tacos, bolas y preciosas señoritas. En definitiva, si quieres emular a Paul Newman pero el taco no es lo tuyo, éste es tu juego.

Némesis



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

DATA EAST
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: Son tantas...
Dificultad: Tan grande como el país en que te mueves



84



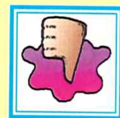
92



91



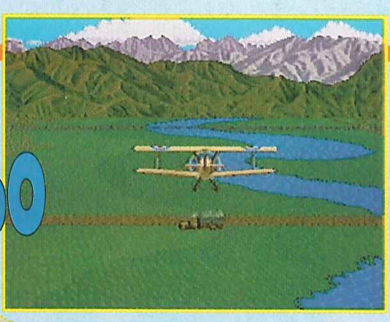
La música, que es A-L-U-C-I-N-A-N-T-E.



Nada. Se alquila este espacio por falta de uso.

91





BLAZING SKIES™

Mejora tu aeroplano

POWER UP YOUR PILOT!
Sean Maloney
Flying
Shooting
Mechanics
Stamina

Al final de cada misión, se valorarán tus resultados. Si has tenido éxito, podrás mejorar las cualidades de tu avión:

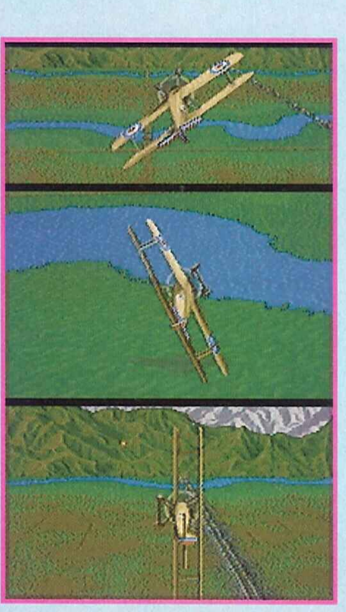
-**Disparo:** Aumenta su capacidad de alcance y de precisión para acertar en las zonas vitales.

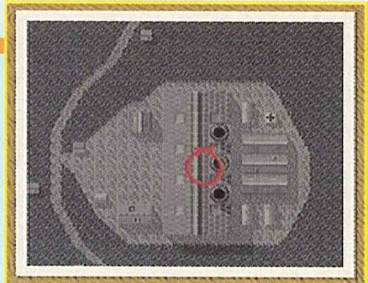
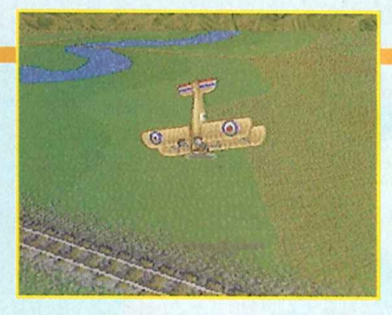
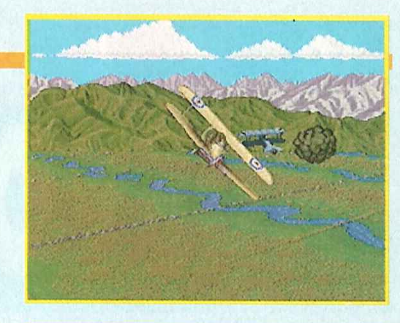
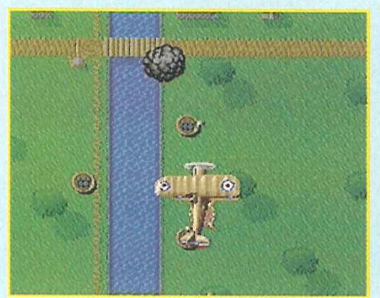
-**Vuelo:** Mejorarás la velocidad de giro y la fuerza de torsión de tu avión.

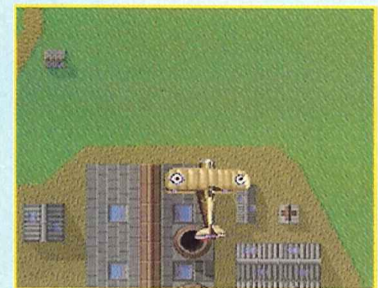
-**Mecánica:** Aumenta la velocidad del aparato y su potencia.

-**Aguante:** Tu avión tendrá un fuselaje más resistente, y te podrás permitir el lujo de recibir un mayor número de disparos antes de ser derribado.

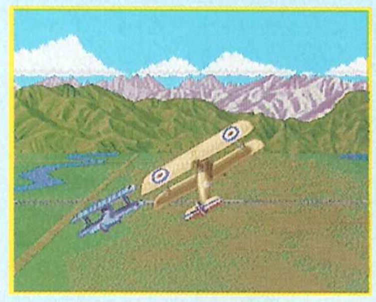
Blazing Skies te elevará por los aires en un viejo aeroplano y te invitará a luchar contra la aviación alemana. Contando con tu audacia, seguro que consigues pasar a la historia como un héroe de guerra.

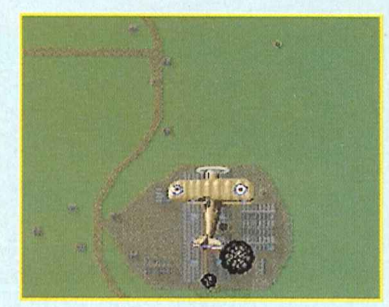





LOS AMOS DEL AIRE



A principios del Siglo XX, Europa se convirtió en un encarnizado campo de batalla. Los países contendientes reunieron grandes ejércitos con un poderoso armamento, y el continente entero se vio arrasado por las explosiones y horadado de fosos y trincheras. Se trataba de la Primera Guerra Mundial, en la que sólo unos pocos elegidos se libraban del combate cuerpo a cuerpo y del hedor a destrucción, encargándose de sobrevolar Europa en sus aeroplanos de hélice. Ahora, si quieres, puedes convertirte en uno de estos elegidos. Podrás viajar hacia atrás en el tiempo y mostrarte como un aguerrido piloto de la Gran Guerra.

Cuando ganes tus alas, entrarás a formar parte de un escuadrón internacional formado por los mejores pilotos de la aviación aliada. Tus misiones irán desde el combate aéreo al bombardeo de puentes, pasando por las destrucción de convoys de tanques enemigos y la voladura de fábricas. Si tienes éxito en las mismas, el piloto que hayas elegido ganará unos puntos de experiencia. Pero, si fracasas, el precio a pagar puede ser muy alto.

Como puedes imaginar, allá por 1914 no había aparatos de precisión, ni radar, ni misiles con cabeza buscadora. Así que sólo podrás contar dos instrumentos precisos: el sentido común y tu propia inteligencia. Si quieres utilizarlos, tu Súper NES te propone un apasionante viaje al pasado; sólo tienes que seguirnos.

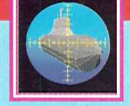
Por debajo de las expectativas

Este Blazing Skies parecía capaz de convertirse en un gran simulador para Súper Nintendo. La lástima es que Namco no haya sabido sacarle todo el partido posible, dejándolo convertido en un juego por debajo de lo que se esperaba.

La interesante idea de recrear los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial, pierde bastante al encontrarte con que el avión gira a trompicones y la jugabilidad es escasa. Una muy buena ambientación y la variedad de situaciones son el lado positivo de un cartucho con sabor añejo.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES


Simulador

NAMCO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Como el juego: por las nubes.
Nº Continuac: Passwords
Nº de fases: 3 países distintos

78


87


79


La ambientación y lo variado de las situaciones.


Que sea tan poco jugable y que algunos movimientos del avión vayan a trompicones.

79

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

El Mejor del Circuito

THE TENNIS TOURNAMENT

GRANDSLAM



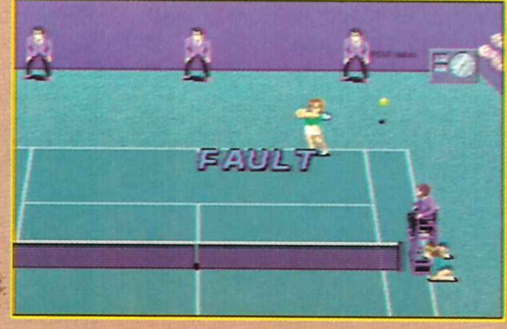
Cada año las grandes pistas de tenis de todo el mundo reciben a los mejores del circuito, para celebrar un campeonato especial sólo apto para auténticos profesionales: el Grand Slam. Cientos de tenistas intentan llegar a lo más alto del ranking, con el objetivo de poder participar en este duelo de campeones y poder llegar así a formar parte de la leyenda de la raqueta.

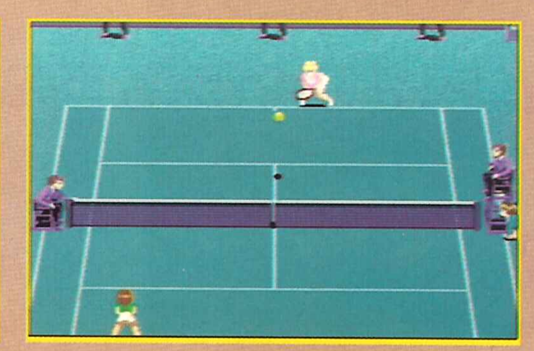
Ahora ha llegado tu turno. Demuestra todo lo que sabes después de haber criado chepa como recogepelotas durante doce años. Tú puedes ser el próximo campeón si entrenas lo suficiente, intentando compensar tus puntos flacos con un potente saque y la velocidad de tus piernas. Pero antes de tirarte de cabeza a por el campeonato, lo más recomendable es practicar como un loco en algunos partidos de exhibición contra diferentes rivales, con tal de que a la hora de la verdad no hagas el ridículo ante gente de la clase y el calibre de Martiloa, Malova o Selles. Cuando creas que tu drive ha mejorado y que tu volea es invencible, es el momento de inscribirse en el Grand Slam y lanzarte a la pista.

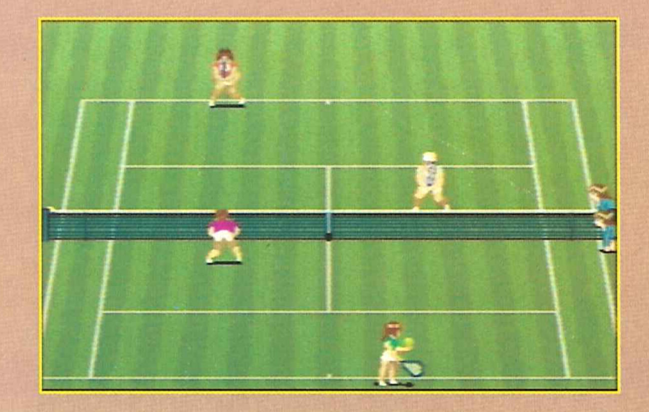
La otra opción de que dispones es la de componer tu propia pareja de dobles con la ayuda del ordenador o de un amigo. En estos encuentros, deberás dejar a un lado la potencia del golpe y el juego en el fondo de la pista, a cambio de una buena coordinación con tu compañero y, sobre todo, de mucha picardía y reflejos cuando decidas subir a la red.

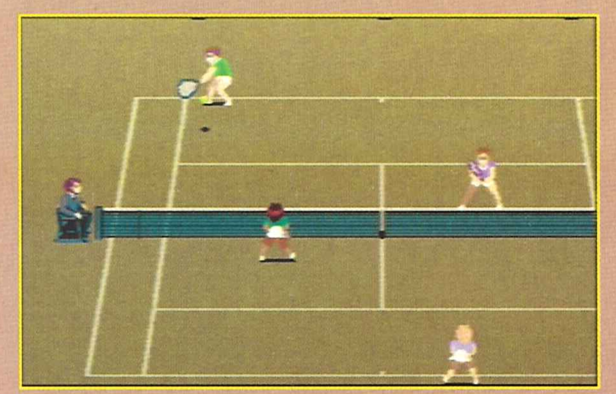
Ha llegado el momento de la verdad y de poner en practica todo lo aprendido. Dos tenistas entrarán en la pista y sólo uno saldrá vencedor. De ti depende ser uno u otro. Y si eres capaz de ir superando ronda tras ronda, podrás llegar incluso a disputar la final de un torneo del Grand Slam. Mucha suerte.











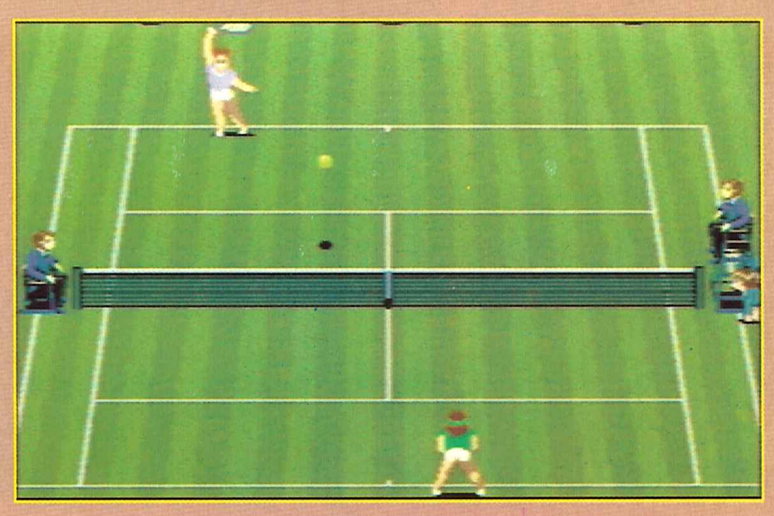
En la apasionante modalidad de dobles, lo más importante es que te compenetres perfectamente con tu pareja.

Buscando en la cantera

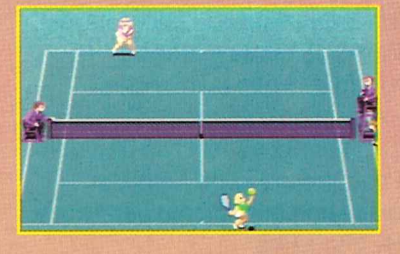
Con este juego podrás hacer realidad una de las mayores ilusiones de todo aficionado a este deporte: crear un tenista con las cualidades que prefieras, y que además figure en la élite mundial. Podrás elegir su nombre, sexo, raza, condiciones físicas, e incluso es posible hacer que domine perfectamente algunos golpes en perjuicio de otros.

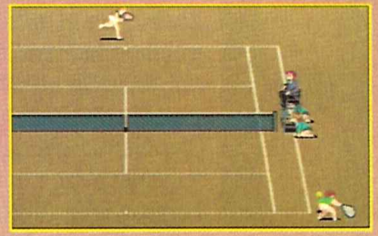






A la hora de iniciar un torneo de Grand Slam, podrás elegir el tipo de superficie en el que quieres competir, y si quieres hacerlo en el circuito masculino o en el femenino.

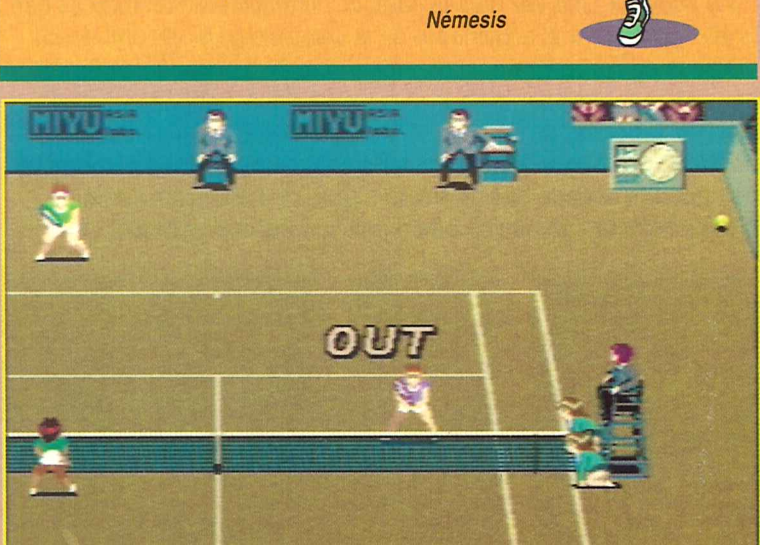




Jugable y divertido

Ya era hora de que los amantes de la Mega Drive pudiéramos vivir en nuestras carnes la emoción del tenis. Telenet y Sega han creado lo que podría haber sido el simulador perfecto, a no ser porque se trata de uno de los juegos con peor sonido que han salido para nuestra querida 16 bit. Las voces digitalizadas son lamentables, y los aplausos del público... una pena. En el otro lado de la balanza está la jugabilidad, la adicción y la calidad de los gráficos. Van como anillo a un dedo a un juego que tan sólo pretende entretener y que nos convirtamos en Jimmy Connors por unas horas.

Némesis



LAS PUNTUACIONES

Deportivo

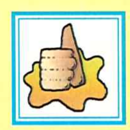
TELENET
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La de una pura competición
Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: Ninguna


82


64



86


Súper divertido.


El sonido es nefasto.


86

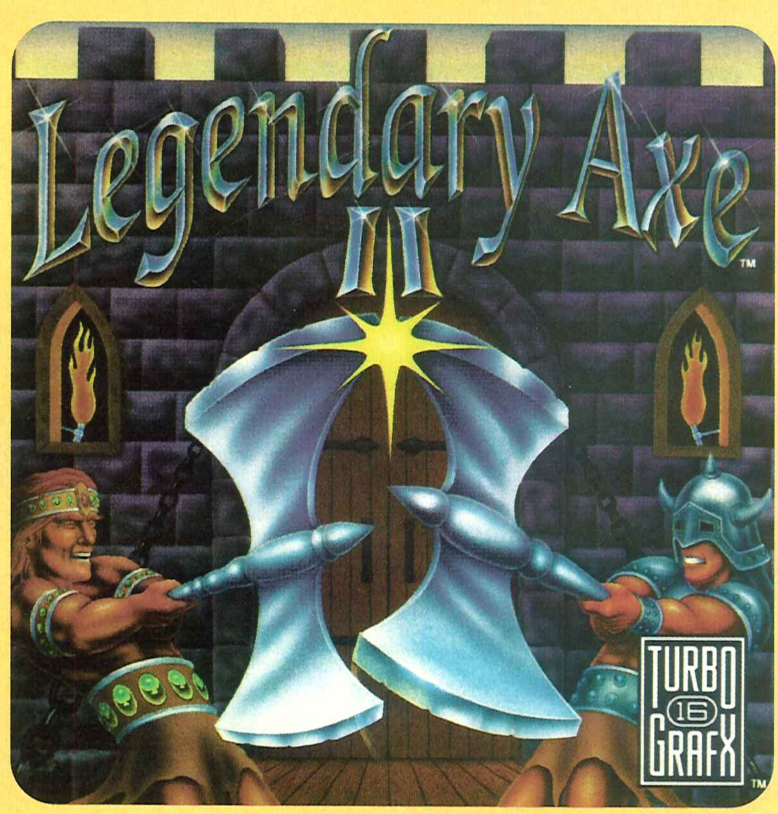












La Leyenda continúa

Hace mucho, mucho tiempo, un héroe llamado Brace acabó con el más cruel enemigo que jamás haya poblado la tierra. Meses de duros y crueles enfrentamientos, terminaron con la merecida victoria de Brace y el destierro eterno de Drodam, el diabólico. Después, el tiempo transcurrió tranquilo, y pronto Brace fue nombrado rey de Aquitahn, contrayendo días más tarde matrimonio con Grace, una joven muy unida al héroe desde pequeñita.

Como toda historia feliz, Brace y Grace tuvieron doble descendencia, y cuando la vejez y el cansancio inundó sus vidas, todo el reino se preparó para el nombramiento de un nuevo rey. Pero, ¿quién sería el nuevo descendiente? Los dos hijos estaban totalmente capacitados para cumplir con tan real destino, hasta que las disputas y el ansia de poder acabaron por minar la razón y lealtad del primogénito, Zach.

Mientras Sirius, el más joven, esperaba impaciente la decisión de sus padres sobre la sucesión en el reinado de Aquitahn, Zach aprovechó para despertar las viejas iras del espíritu de Drodam, implorando su ayuda para ascender al trono. Una noche, utilizó la magia negra del antiguo enemigo del reino, para desterrar a su hermano Sirius y encerrar a sus padres en un oscuro calabozo. Así, podía gobernar a su antojo y someter a los habitantes del reino a una nueva era de crimenes, miseria y terror.

¡Ay amigos!, una vez más la codicia y ambición de un loco se han unido, para crear el argumento de la segunda parte de uno de los clásicos de Turbo Grafx, «Legendary Axe 2». La misión de Sirius consiste en atravesar siete territorios hostiles, habitados por el ejército espectral de Drodam y Zach, y enfrentarse a su estúpido hermano de sangre. Para fulminar a estos seres, Sirius dispone de una potente espada que podrá aumentar de fuerza, así como de otros artefactos ofensivos como una cadena con péndulo, ➤







Armas para Sirius

Nuestro personaje dispone de un amplio armamento con el que enfrentarse a todos los enemigos del juego. Además del hacha legendaria de la primera parte, podrá contar con una poderosa espada, un péndulo con cadena incluida y una poderosa bomba. Con ellas se convertirá en un auténtico ser casi invencible.

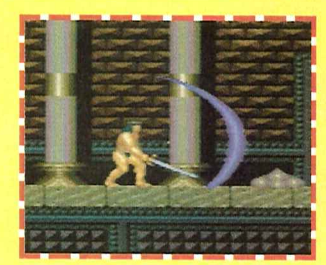
Cada vez que consigamos un arma, bien sea la misma o diferente a la que poseemos, la fuerza de nuestro ataque aumentará una unidad, hasta un máximo de potencia cinco. Pero pasemos a ver nuestro armamento con detalle.

***Espada:** esta será nuestra primera arma, y la más idónea para el combate general. Con la fuerza cinco se convierte en una extraordinaria fuerza de ataque.*

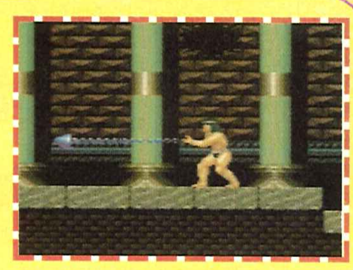
***Péndulo y cadena:** recomendada para los ataques a enemigos que estén alejados de nosotros. No es muy potente, pero sí efectiva.*

***Hacha legendaria:** es la más potente de todas, pero sólo se recomienda para el combate cuerpo a cuerpo. Con la fuerza cinco es alucinante.*

***Bombas de arándano:** podrás recogerlas al eliminar ciertos enemigos. Cuando las lances con Start, eliminarán a todos los enemigos de la pantalla.*



Espada



Péndulo y cadena

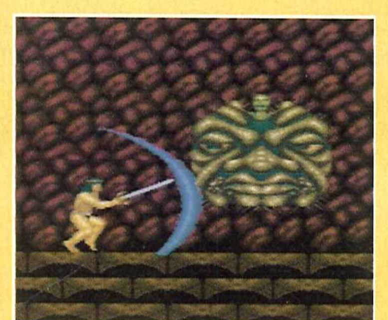


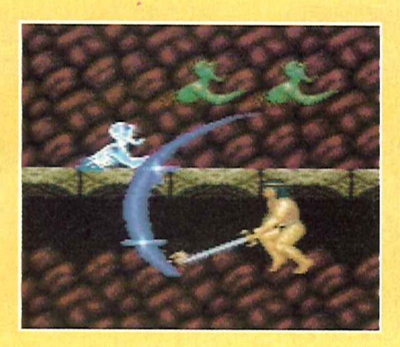
Hacha legendaria

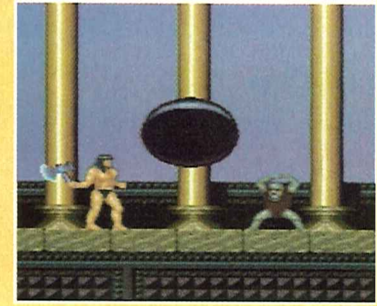


Bombas de arándano

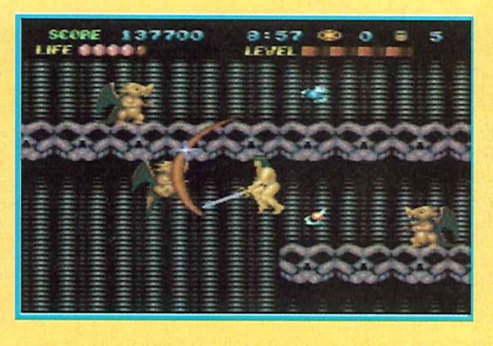














Aunque no lo creas, este Legendary Axe 2 es aún mejor que su antecesor.



El hacha de Turbo Grafx

El regreso de un clásico siempre supone una gran alegría para todo buen amante del vídeo juego, y Legendary Axe 2 nos permitirá disfrutar de nuevo con las aventuras del hacha legendaria. Esta segunda parte ha superado todas las características de su antecesor, con unos gráficos más cuidados, una envolvente banda sonora y nuevo armamento para nuestro protagonista, más ágil y estilizado que en la anterior aventura. El mapeado también ha sufrido notables cambios, y las fases son ahora mucho más completas. Además, los enemigos son realmente grotescos, desagradables y merecedores de un certero hachazo en pleno rostro.

Si te gustan los hack'n slash al más puro estilo Rastan, Legendary Axe 2 se convertirá en tu juego favorito de la temporada invierno-primavera. No te lo pierdas.

The Elf

LO MÁS NUEVO





Heredero de Legendary Axe

Cuando hace casi cinco años Victor Musical Industries creó este sencillo y genial arcade, las críticas alabaron su excelente jugabilidad y agradables aspectos audiovisuales. Curiosamente, el nombre del protagonista es diferente al de la segunda parte. Su nombre es Gogan y su objetivo acabar con el diabólico Jagu, una criatura mitad hombre, mitad bestia. Este ser tan desagradable ha raptado a su novia y pretende sacrificarla en honor a los dioses del dolor. Gogan tendrá que cruzar seis peligrosos territorios y acabar con cientos de criaturas, Jagu incluido, si quiere ver de nuevo a su chica.

Las cualidades técnicas pueden parecer ahora un poco simples, pero cuando juguéis durante un buen rato, os daréis cuenta lo divertido, adictivo y emocionante de su desarrollo, y comprenderéis el éxito que tuvo años atrás.

Aunque ahora puedas disfrutar a tope con su heredero, que ha mantenido las mismas virtudes en cuanto a jugabilidad y ha aumentado las técnicas, yo de ti no perdería la oportunidad de refrescar la memoria y disfrutar con este clásico.





Para superar con éxito cada fase, habrás de eliminar a los típicos enemigos fin de fase. En este caso, han tomado forma de espectros de grandes dimensiones.

Junto a Sirius, deberás atravesar siete peligrosos territorios perfectamente ambientados. Para ello, sólo podrás contar con la ayuda de tus queridas armas.







o la famosa hacha legendaria de la primera parte.

Al final de cada una de las siete fases, deberás enfrentarte a uno o varios espectros de gran tamaño y resistencia, a los que estarás obligado a derrotar si quieres disfrutar del siguiente escenario, tan grotesco, misterioso y tétrico como el anterior, o incluso más.

Esta segunda parte del mito «Legendary Axe», uno de los juegos más celebrados en la primera época de PC Engine en 1988, ha sido notablemente mejorada y dotada de algunos detalles que la convierten en uno de los más atractivos y jugables cartuchos destinados a esta consola. La gigantesca estructura de sus escenarios, el movimiento del personaje y la pesada atmósfera que invade todos los rincones del mapeado, configuran este arcade como uno de los más originales de Turbo Grafx.

Los amantes de los clásicos recibirán con los brazos abiertos esta genial aventura. Y los que acaban de comprarse la consola, o no tuvieron la oportunidad de hacerse con su predecesor, disfrutarán como locos con este notable juego, al más puro estilo hack'n slash de imponentes enemigos.

LAS PUNTUACIONES

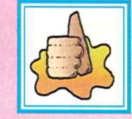


Acción

VICTOR MUSICAL I. Y NEC
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 7
Dificultad: En las últimas fases lo pasarás mal



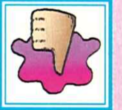

80



La siniestra ambientación que rodea al juego, la música, los enemigos, la jugabilidad y adicción.




84

Escenarios un poco vacíos. Los gráficos se pueden mejorar.



91



88



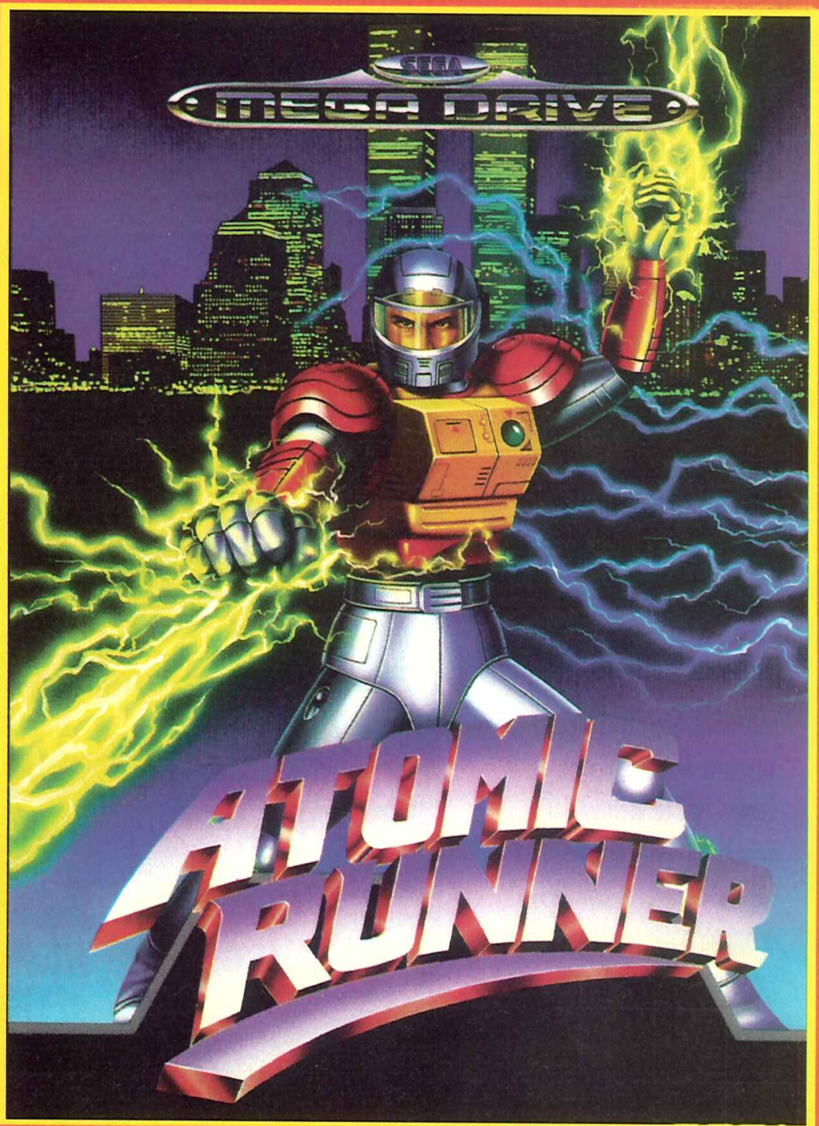






Atomic Runner destaca por la indudable calidad de sus escenarios. Maravillosos.





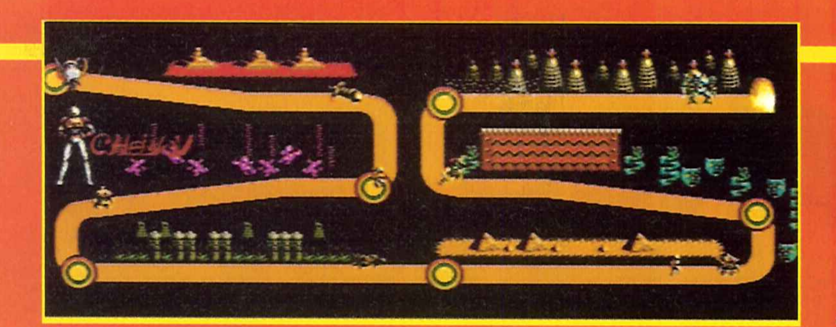
COMED, COMED MALDITOS

Hace millares de años, una raza de alienígenas, conocidos como los Deatharians, llegó a la Tierra para construir en diversos lugares complejas instalaciones militares, bajo la apariencia de monumentos y templos dedicados a los dioses de cada pueblo. Tras dejar su huella, marcharon a colonizar otros planetas. Su objetivo: esperar el tiempo necesario para que las civilizaciones terrícolas prosperaran, para entonces invadirlas y tenerlas bajo el dominio de su Imperio.

Pero no habían contado con que muchos años después un experimentado científico iba a descubrir, en un viaje a Egipto, el malvado plan para conquistar la Tierra. Sin dudarlo dos veces, preparó a su hijo durante años para que pudiera hacer frente a lo que de seguro les esperaba: la llegada de los Deatharians.

No le faltó razón. Una mañana, las naves alienígenas cayeron como un enjambre de abejas sobre las principales ciudades del mundo entero. De milenarios monumentos como las pirámides o los templos aztecas, surgieron androides y otros engendros mecánicos ante el pánico de la población. Por tierra, mar y aire las fuerzas de Deathar se propagaron por toda la geografía. La raza humana estaba en peligro. Entonces, en el lecho de muerte de su padre, Chernov juró que no desaprovecharía sus enseñanzas ni los poderes que la energía atómica le había proporcionado. Dejó su casa y emprendió la búsqueda de las bases alienígenas.

Contando con su potente láser, la agilidad de su cuerpo biónico y, sobre todo, tu ayuda, podrá llevar su misión a cabo. La meta: acabar con los alienígenas y salvar la Tierra.







Un héroe microscópico

Antes de nada, quiero señalar que Atomic Runner es un juego que dividirá a la opinión consolera. Unos pensaréis que es un rollo, y otros lo consideraréis como uno de los mejores arcades de disparos que ha tenido la Mega Drive en mucho tiempo.

Esta división de opiniones se debe al complicado control del personaje, que sacará de quicio a más de uno. Quienes logren hacerse con él, se encontrarán sin embargo con un estupendo juego que ofrece unos gráficos súper detallados y llenos de color.

En el otro lado de la balanza gráfica está el microscópico tamaño de Chelnov, que casi obliga a pegar la cara al televiso. Estas pegas pueden impedir que este cartucho se convierta en un clásico. Lo cual es una auténtica pena.

Némesis







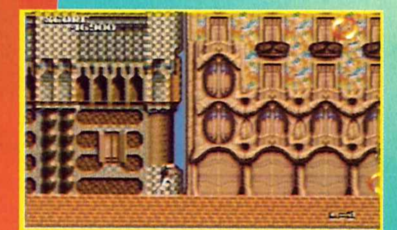






Una aventura en la Ciudad Condal

Como extraordinario colofón a los conocidos fondos que acompañan a Chelnov a lo largo del juego, los programadores de Data East han reproducido famosos monumentos de Barcelona y han añadido otros basados en la obra del genial e inmortal Gaudí. Aquí podéis ver el espectacular resultado. ¡Genial!

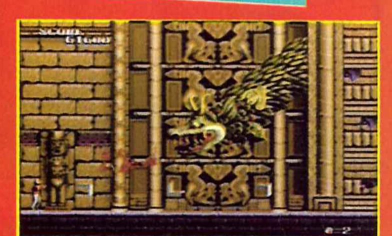




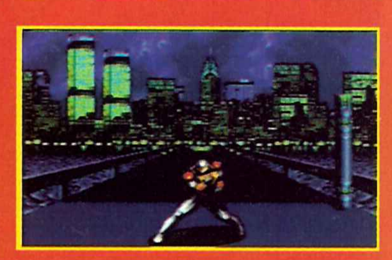












LAS PUNTUACIONES

Arcade

DATA EAST
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 15
Nº de fases: 6
Dificultad: Variable, según el nivel que elijas.





88



83

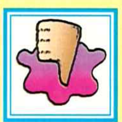




81



Los detallados gráficos y el interés del contenido.



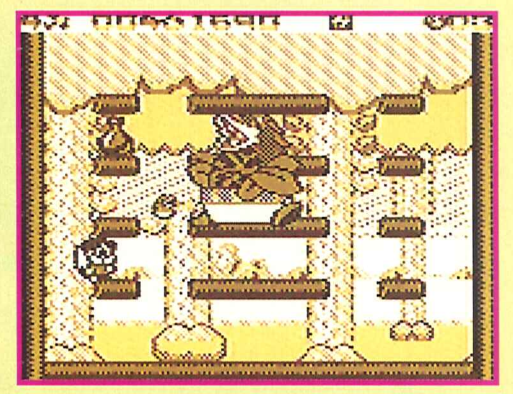
La enanez del protagonista y la dificultad para manejarlo.

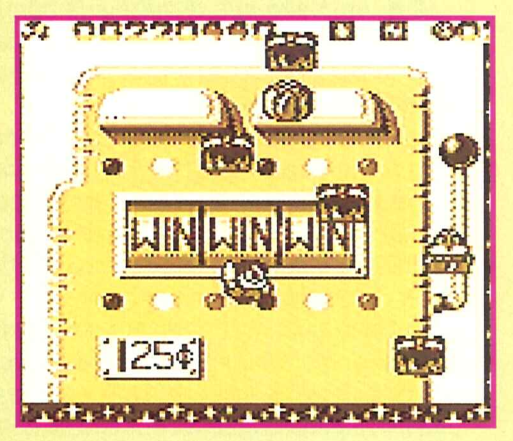
85

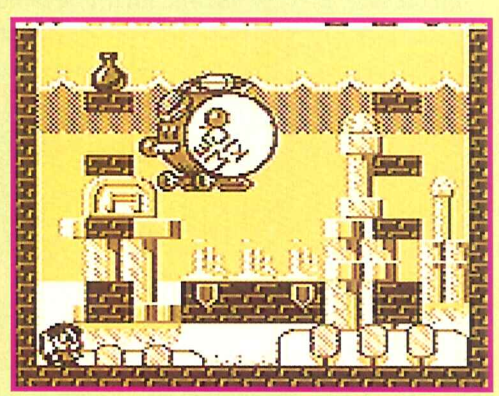
LO MÁS NUEVO

JUGANDO BAJO LA LLUVIA







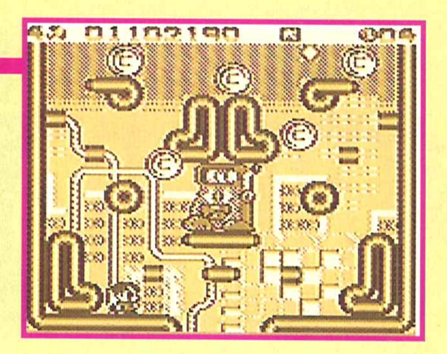


Sí, son ellos. Han vuelto. Y lo hacen dispuestos a liberar de una vez al mundo del Arco Iris de las iras del malvado barón Von Bubba. Tus queridos amigos Bub y Bob regresan a su país natal con la única ayuda que han podido encontrar a lo largo del camino: los célebres paraguas mágicos de Choskaland, capaces de recoger gotas de agua, transformarlas y lanzárselas a los sicarios de Bubba, que circulan por todos los niveles.

La leyenda dice que cuando el paraguas recoja más de 4 gotas, tanto Bub como Bob podrán lanzar un torrente de agua digno del mayor de los maremotos. Esto es fundamental a la hora de enfrentarnos con enemigos del calibre del Bombo Manuel y del águila Jaime. Algunos de ellos no caerán directamente bajo el mango de la sombrilla, sino que deberás lanzarles un congénere, una pequeña riada y alguna cosilla más.

Como en la variedad está el gusto, Choskaland está dividida en siete mundos especiales con nombres como el País de las Nubes o la Ciudad-Casino. En ellos, será necesario usar la cabeza (para pensar un poquito), los pies (debes moverte deprisa) y el paraguas, para superar las plataformas que soporta la pantalla, algunas más rebuscadas que otras.

El desafío ya ha comenzado. ¿Podrán dos paraguas derrotar a un malvado ejercito? ¿Será el fin de Von Bubba? ¿Adelgazará el amigo Choskar? Las respuestas, en el próximo capítulo de Bubble Bobble. Ojalá llegue pronto.



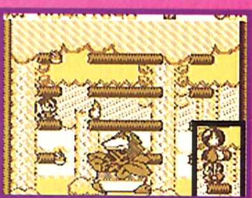
Un armamento de gotas

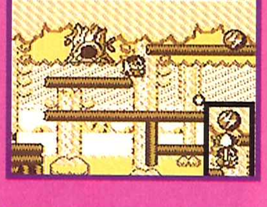
-Goterón Standard. *Es con el que comienzas al principio del nivel. Suelta un riada bastante efectiva, pero sólo afecta a los enemigos que estén en tu misma plataforma o los que haya en la inferior.*

-Goterón Eléctrico. *Con 5 pequeñas gotas, formarás un inmensa masa de agua y electricidad que aplastará todo lo que tengas a tu lado.*

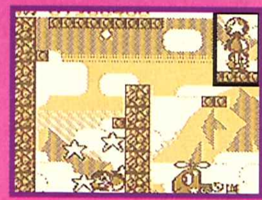
-Goterón de Fuego. *Difícil de usar, pero duradero. Suéltalo y cualquier forma de vida que pase a su lado se convertirá en un inmenso churrasco.*

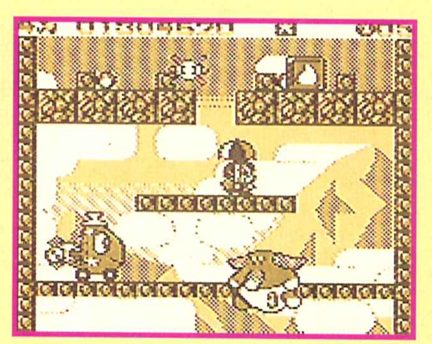
-Goterón Estrellado. *La más potente de todas. Forma una gota que desprende cuatro estrellas nefastas para los ¿hombres? de Von Bubba.*

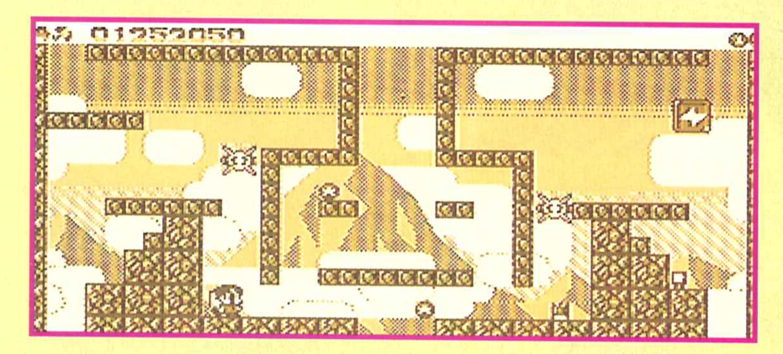


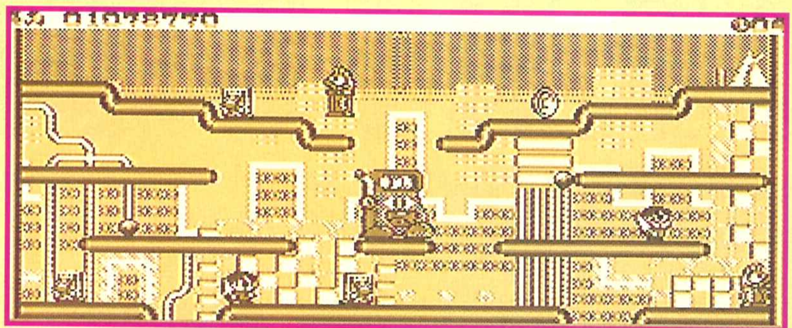


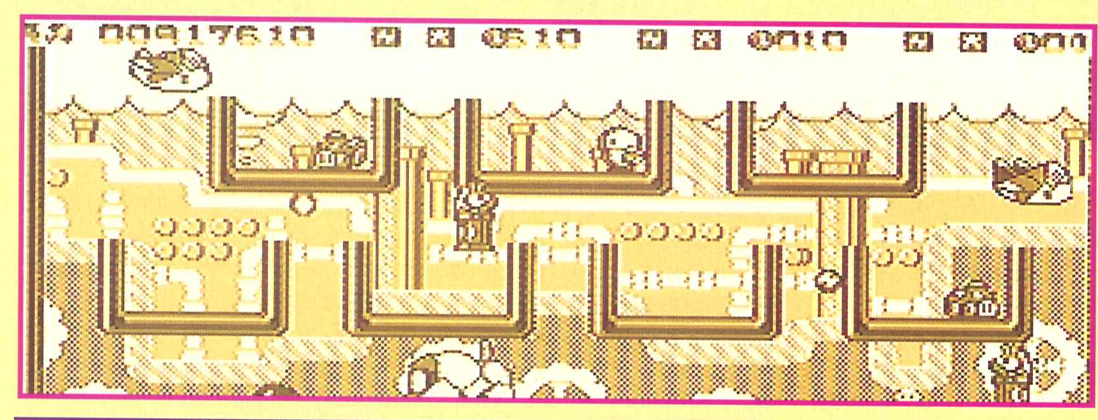


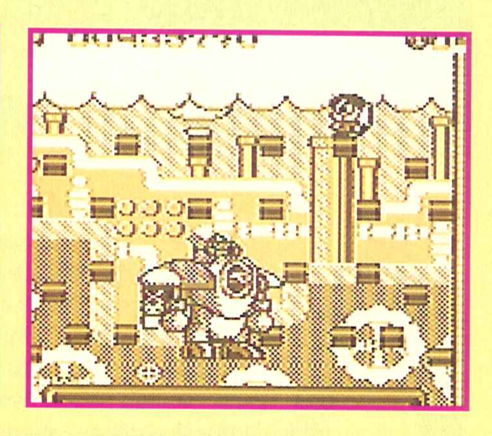












La conversión casi perfecta.

Ocean es imprevisible. Tan pronto nos sorprende con una maravilla, como lo hace sacando títulos de pésima calidad. Por suerte, esta vez toca lo primero. El juego podría ser perfecto, a no ser por un pequeño detalle: se ha sustituido el colorido de la máquina original por diferentes tonalidades grises. Inicialmente, resulta difícil distinguir al protagonista de los fondos y enemigos que circulan a toda velocidad por la pantalla. Pero, cuando te acostumbres a esta pequeña dificultad, encontrarás un juegazo con unas melodías salseras y pegadizas, y una adicción sin límites. Palabra de honor.

Némesis

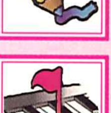
LAS PUNTUACIONES



Plataformas

OCEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Creciente

Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 7



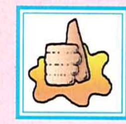
89



85

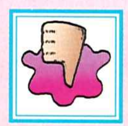


86





Sobretodo, el magnífico scroll de la presentación.



Los colores, quizás se vea demasiado borroso.

86

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

EL FÚTBOL NO ES JAPONÉS









Aunque el «Super Soccer» japonés de Human dejó una grata huella en la Super Nintendo -y más en los amantes del deporte rey-, la verdad es que hay que admitir que el buen fútbol se entiende, practica y hace en el viejo continente -digan lo que digan-. Cualquier zarandaja que llegue de fuera tratando de emular la clase ya tradicional del balompié europeo, queda siempre y sin ningún género de dudas fuera de órbita.

Algo así le ocurre a «Euro Football Champ», el programa futbolero de Taito, que se cree que con un campo grande y verde, seis jugadores en pantalón corto y camiseta y un balón redondo, todo ello bien mezcladito y apoyado en un punto de vista neutral, se puede hacer un buen juego de fútbol.

Pero están bastante equivocados. Antes, aún se podían admitir estas cosas. Al fin y al cabo marcha, efectos de talla, reglas futbolísticas y una cierta emoción no le faltan a este cartucho. Pero con el grado de profesionalidad y competencia que se ha alcanzado -y más en programas deportivos-, el simple hecho de poder elegir la selección con que quieres jugar (aunque lo único que mantendrá de ésta serán los colores) y el capitán de la misma (que no está muy claro para qué sirve ésto), no parece suficiente.

Si, a pesar de todo, te apetece sudar un ratito corriendo de arriba para abajo sin salir de casa y sin necesidad de calzarte las botas, esta es una buena oportunidad porque, a pesar de todo, el juego no es excesivamente malo. Psst... Pero si eres un principiante en esto de los simuladores de fútbol, no pienses, ni por asomo, que todos los juegos de este tipo son tan sosos como éste.







Razones para jugar



EL ARBITRO: Aunque sea rechoncho y un poco torpe, es un buen árbitro. Conoce bien el reglamento y pita las faltas, los penalties y los fueras de banda. Pasa ampliamente de los fueras de juego, pero, claro, no tiene linieres y así es muy difícil juz-



EL GOL: Enhorabuena, chicos. El verdadero espíritu del fútbol ha sido respetado de una forma espectacular. Probad a meter la pelotita en la red y veréis hasta qué punto se saborea un buen tanto.
Habrá gritos, aplausos y una verdadera explosión de alegría.





LA FALTA: Si los encargados de controlar la violencia en el fútbol echaran un vistazo a este juego, sabrían exactamente lo que es jugar sucio. Abundan los agarrones, las zancadillas, las agresiones y otra serie de artimañas que siempre terminan con el jugador en el suelo y una inacabable mueca de dolor. Al fin y al cabo, resulta tan crudo como la realidad misma.

Razones para no jugar



CON EL CRONO EN LA MANO: Desde que el fútbol es fútbol y no baloncesto, jamás se ha parado el tiempo cuando el balón sale del campo, se debe lanzar una falta o se produce un cambio en algún equipo. ¿Por qué se para aquí? Ni idea, los japoneses sabrán. Debe ser por el escaso margen de tiempo en el que se nos deja jugar. O por desconocimiento.
EL TIEMPO ES ORO: Y tanto que es oro, como que el juego tiene de 3 a 5 minutos de duración Y no le pidáis más, porque no lo encontraréis. ¿45 minutos? Una pesadez. Con 5 minutos hay tiempo de sobra para marcar goles y ganar, pero ¿y para disfrutar?
FÚTBOL EUROPEO: Sí, sí... Eso es lo que pone en la carátula y lo que todos esperáis. Pero, que nosotros sepamos, ni Brasil, ni Argentina, ni los Estados Unidos pertenecen a Europa por el momento. Y juegan. En forma de selección, claro, porque aquí no hay ni un equipo. ¡Ni uno! Sólo hay una duda: lo de europeo ¿es por el tipo de fútbol o por las selecciones contendientes?
¿Y LA SEGUNDA PARTE?: Jamás nos había pasado. Eso de ponernos a jugar al fútbol y no tener más que un primer y único tiempo no es de recibo. Y no nos gusta. Queremos que haya dos mitades para que en la segunda podamos tomarnos la revancha de la primera y remontar un resultado adverso. Y ya está. El resto no nos sirve para nada.
¿SÓLO 6?: Efectivamente. Sólo podréis contar con seis jugadores por equipo, y no once. El detalle tiene su importancia. Nadie juega al fútbol -excepto al fútbol sala- con seis «players», menuda paliza. Claro que a estos chicos no les importa. Corren como locomotoras.






Mi fútbol me lo robaron...

...anoche, cuando dormíía. ¿Y dónde estará mi fútbol? ¿Dónde estará mi fútbol?. Evidentemente, en este cartucho no. Aquí encontrarás algo de intención y buenas maneras, pero fútbol, lo que se dice fútbol, poquito.

Es violento -un manual de cómo quitar el balón con las más penosas técnicas-, se repiten siempre las mismas jugadas y la sensación de realismo brilla por su ausencia.

En fin, que no, que Euro Futbol no ayuda demasiado al espectáculo, y lo poco que contribuye se diluye en la rapidez con que pasa todo.

Y es que el fútbol, no es japonés...

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES

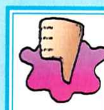

Deportivo

TAITO
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Un campeonato
Dificultad: La misma que ganar al Lepe F.C (con perdón)


75

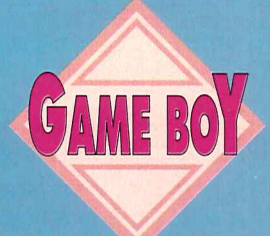

Algunos elementos aislados: el gol, los porteros y el arbitro.

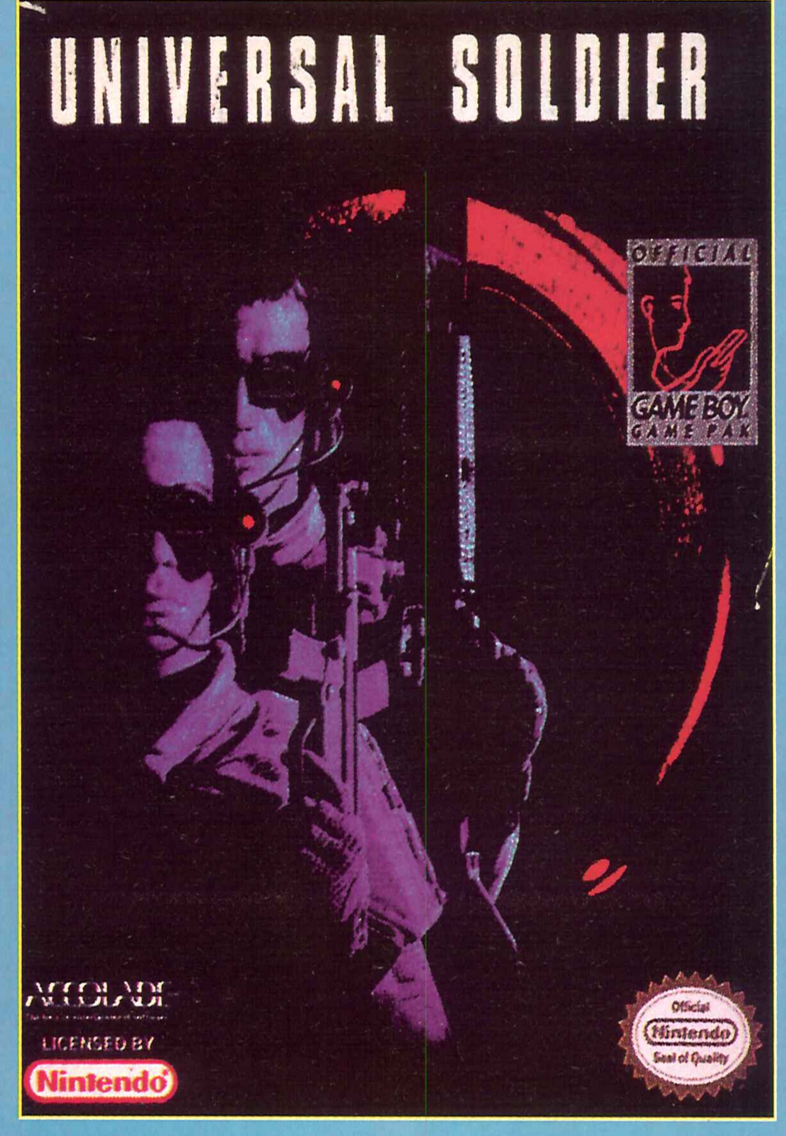

70

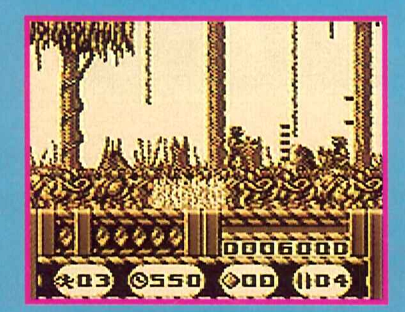

Esto no es fútbol, señores, sino un sucedáneo.

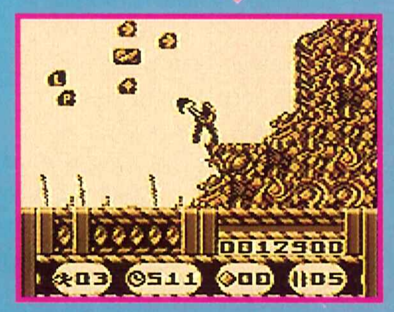

65



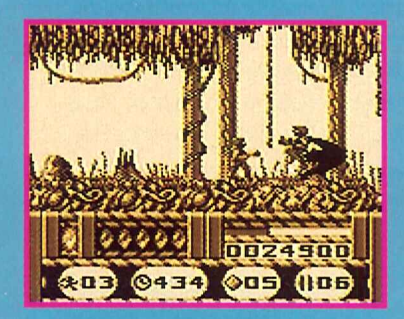


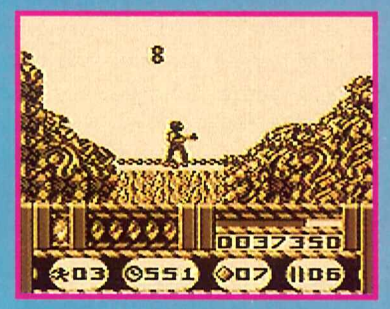


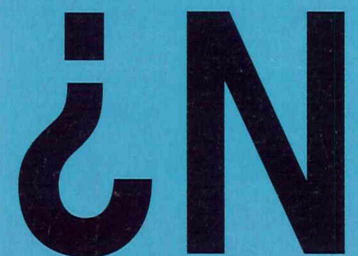




Armate de valor y lánzate a una peligrosa e intensa aventura, donde te verás convertido en un auténtico Soldado Universal.





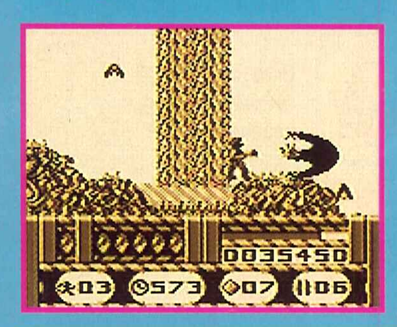


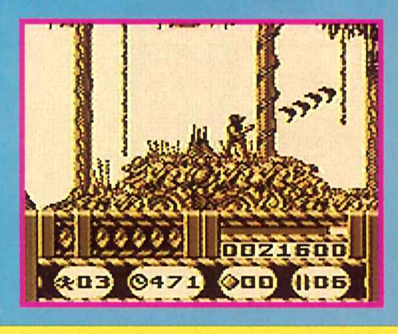
¿No os suena de nada el nombre de este cartucho? A poco que te guste el cine, estoy seguro que sabrás que dicho título coincide con el nombre de una popular película protagonizada por el musculoso Jean-Claude Van Damne.

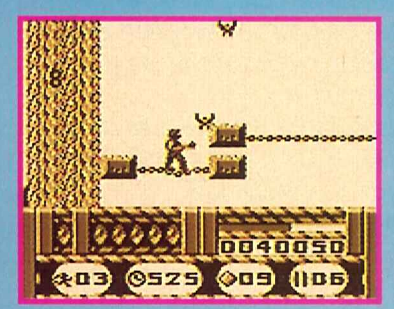
Como tu enorme suspicacia habrá adivinado, no se trata de una mera coincidencia, sino que, para variar, este juego pretende basarse en dicho film. Aunque, en realidad, su fuente principal de ideas no es la «peli», sino «Turrican». ¿Turri... qué? Si eres nuevo dentro de este mundo y no estas muy «al loro» de lo que ocurre a tu alrededor, tienes que saber que «Turrican» es el título de uno de los juegos más famosos del software, tanto en el mundo del «ordenata» como en el de las consolas.

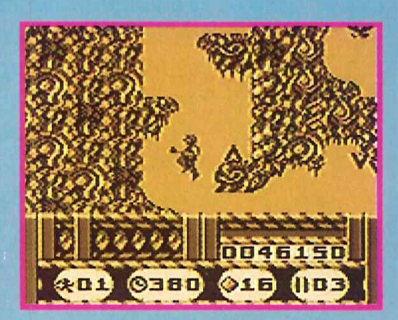
Al margen de esta «coincidencia», lo que te interesará saber es que te encuentras ante un gran juego de disparos, que conseguirá mantenerte pegado a tu Game Boy. En él podrás disfrutar de una gran variedad de armas, destacando una que ya pudiste observar en el antes mencionado «Turrican». Se trata de una especie de lanzallamas que suelta un chorro de una letal sustancia, cuya longitud podrás aumentar gracias a una serie de ítems que encontrarás en tu camino. Lo alucinante del caso es que puedes moverla en circulo, barriendo de esta forma la pantalla de enemigos. Otro aspecto positivo es que el recorrido no es lineal, pudiendo utilizar más de un camino para llegar a una misma meta.

Como podrás observar, este título contiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en una leyenda de los juegos de acción para tu Game Boy. Disfrútalo.

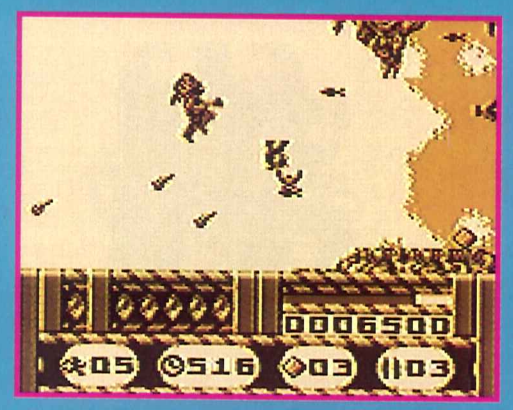
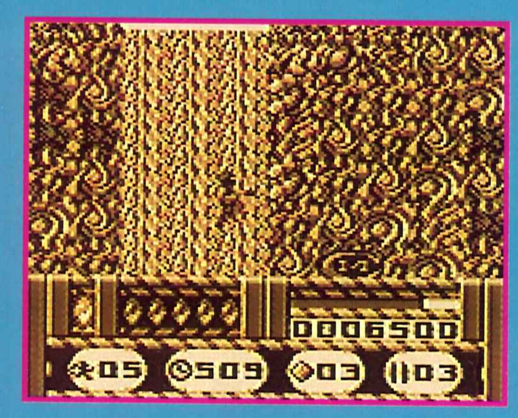
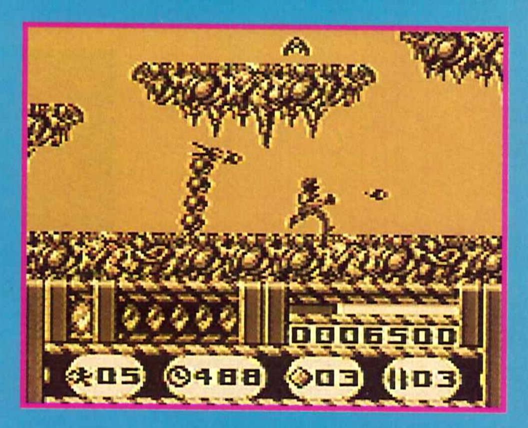
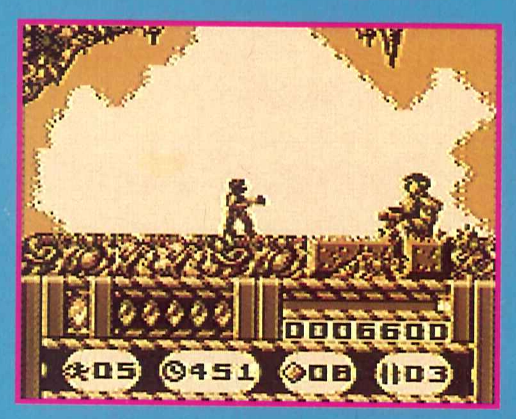




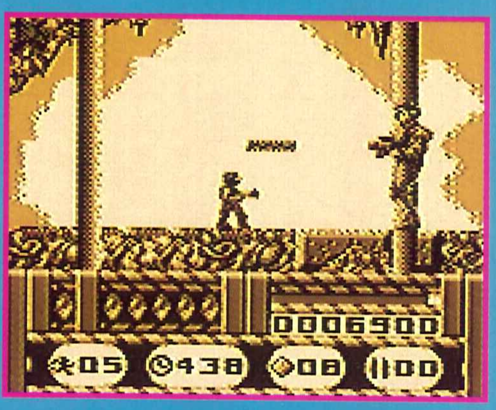


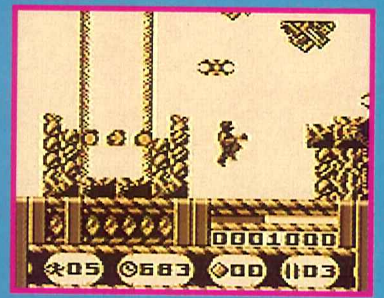
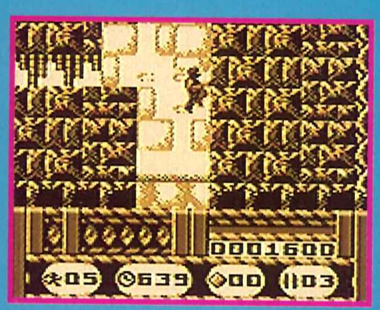
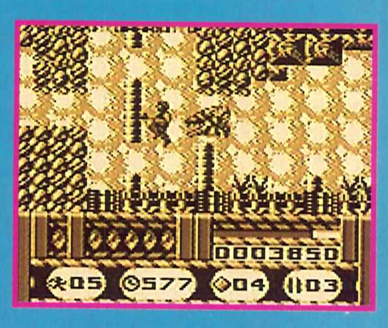


ARMADO ANTE EL PELIGRO

Al margen de su enorme parecido con «Turrican», este juego tiene, por sí solo, las cualidades suficientes para convertirse en el número uno de su género.



TURRICAN, PARTE??

Tras gastar muchas pilas de mi querida Game Boy con este juego, el mejor resumen que puedo hacer de Universal Soldier es que se trata de una magnífica versión de Turrican, y como tal, es magnífica. Efectivamente, nos encontramos ante un juego fabuloso con un único defecto: los gráficos son, aparte de buenos, algo pequeños. El resto del programa roza la perfección. Tanto la realización técnica como la jugabilidad conseguida, le hacen ser uno de los mejores de su género. La única excusa que puedes poner para no conseguir este cartucho, es que no te guste Turrican o que prefieras probar otro estilo diferente.

Patax

LAS PUNTUACIONES


Acción

ACCOLADE
Nº jugadores: 1
Dificultad: Normal, tirando a alta
Nº Continuac: passwords
Nº de fases: 5

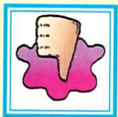

86


87



87

Las armas, la calidad técnica, la jugabilidad...


A veces es algo confuso debido a la pequeñez de algunos gráficos.

87

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

NINTENDO

1º SUPER MARIO III

2	(N)	Battletoads
3	(2)	Star Wars
4	(-)	Dynablaster
5	(N)	Panic Restaurant
6	(-)	Rainbow Islands
7	(3)	Shadow Warriors
8	(5)	Blues Brothers
9	(8)	Solstice
10	(9)	Jackie Chan

MEGADRIVE

1º SONIC 2

2	(-)	Robocod
3	(N)	Streets of Rage II
4	(3)	World of Illusion
5	(6)	Rolling Thunder II
6	(N)	Side Pocket
7	(5)	Sonic
8	(4)	Thunder Force IV
9	(7)	Splatter House II
10	(-)	Atomic Runner

LYNX

1º SHADOW OF THE BEAST

2	(4)	War Birds
3	(2)	Toki
4	(3)	Batman Returns
5	(-)	Block Out

SUPER NINTENDO

1º



STREET FIGHTER II

2	(-)	Super Mario World
3	(-)	The Legend Of Zelda
4	(N)	Parodius
5	(N)	Axelay
6	(N)	Magical Quest
7	(4)	Super Mario Kart
8	(5)	Super Castlevania IV
9	(6)	Prince Of Persia
10	(8)	Super Ghouls'n Ghosts

MASTER SYSTEM

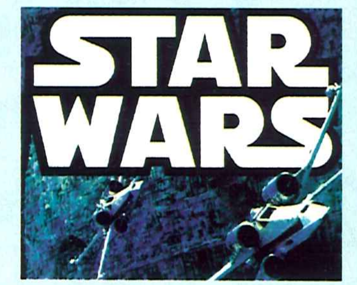
1º

SONIC 2

2	(-)	Sonic
3	(N)	Mickey II
4	(3)	Castle of Illusion
5	(4)	Shadow of the Beast
6	(-)	Alien III
7	(5)	Taz-Mania
8	(7)	Asterix
9	(8)	Prince Of Persia
10	(-)	Bonanza Bros

GAME BOY

1º



S. MARIO LAND II

2	(3)	Batman: R. Joker
3	(2)	Turtles II
4	(-)	Track & Field
5	(N)	Star Wars
6	(7)	Battletoads
7	(5)	Megaman II
8	(-)	Bart Vs Jugg.
9	(-)	Adventure Island
10	(N)	Nemesis II

TURBO GRAFX



1º PC KID 2

2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Operation Wolf
4	(-)	R-Type
5	(N)	Legendary Axe
6	(5)	Splatter House
7	(8)	Panza kick B.
8	(6)	Talespin
9	(-)	Aero Blasters
10	(7)	Raiden

GAME GEAR



1º SONIC 2

2	(-)	Sonic
3	(-)	Shinobi 2
4	(-)	Streets Of Rage
5	(N)	Super Off Road
6	(5)	Prince Of Persia
7	(-)	Shinobi
8	(6)	Chakan
9	(N)	Alien Sindrome
10	(8)	Castle Of Illusion

NEO GEO

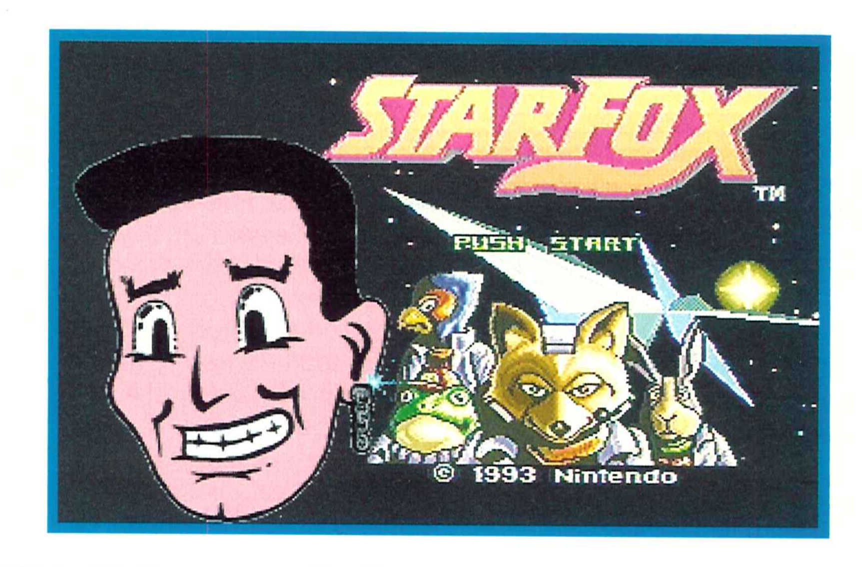
1º FATAL FURY

2	(-)	Soccer Brawl
3	(-)	Last Resort



4	(-)	Magician Lord
5	(-)	World Heroes
6	(8)	Blue´s Journey
7	(6)	Mutation Nation
8	(7)	King of the Monsters II
9	(-)	Baseball Stars
10	(N)	Andro Dunos





Ya estamos metidos de lleno en el año del software, un año en el que la venta y lanzamiento de videojuegos se convertirán, sin duda, en protagonistas absolutos. Ahora que casi todos hemos elegido nuestra máquina favorita sólo nos queda introducir en ella mil y un sueños en forma de geniales cartuchos.

Sin preámbulos de ningún tipo os voy a contar todas las novedades que se avecinan para Super Nintendo y Mega Drive, para luego pasar a unas pequeñas curiosidades del Street Fighter 2 y un breve reportaje sobre esa nueva maravilla de Nintendo, Starfox. Al grano.

Novedades Super Nintendo

Las sorpresas que nos tiene preparadas la súper consola de Nintendo para este interesante año 1993 os van a dejar con la boca abierta.

Pero antes de empezar a conocer las más interesantes y eperadas os diré que a partir de Septiembre del año 93 todas las compañías van a poder hacer uso del nuevo chip Super FX, el de Star Fox, para realizar sus juegos. Además a partir de ese mismo mes, la mayoría de los juegos tendrán **16 megas de memoria**, como el Street Fighter II o el Dragon Quest V.

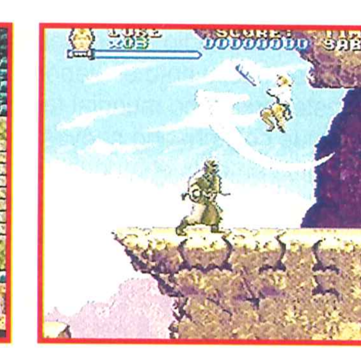
Konami es el claro candidato este año para convertirse en la mejor compañía gracias a su impecable catálogo de novedades. La más destacada será la quinta parte de las Tortugas Ninja, **Super T.M.N.T. V** con 16 megas de memoria, dos jugadores o más simultáneos y efectos en modo 7 realmente increíbles. Pero la cosa no acaba aquí porque **Super Sunset Riders**, recreativa, **Super Batman Returns** y **Pop'n Twin Bee**, con el famoso personaje de Konami que apareció en el Parodius, completarán el catálogo para el primer semestre del año, al menos en Japón. Para los amantes del fútbol yankee Konami lanzará para el segundo cuarto del 93 el **NFL Football.**

Acclaim también nos tiene preparada otra maravilla, que debutará en el mundo entero allá por septiembre y que responde al nombre de **Mortal Kombat**, recreativa súper popular de Midway en la línea Street Fighter pero con gráficos totalmente digitalizados. El cartucho además de contener 16 megas puros de memoria llevará incluído el Super FX para tratar el "Scaling" y los acercamientos como la máquina recreativa. Estamos deseando ver a Kano, Sonya, Raiden, Liu Kang y compañía disputando peleas mortales en nuestra Super Nintendo.

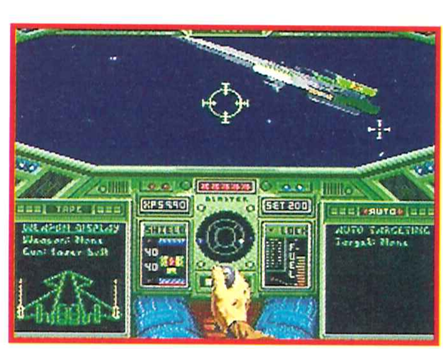
Los otros títulos de Acclaim serán **Terminator 2** para el Super Scope y ¡atención!, la segunda parte de Smash TV, **Super Total Carnage**, versión ampliada, majorada y mucho más alucinante que el original y también para dos jugadores simultáneos. Por cierto si os gustó el **WWF**, dentro de poco, en Junio, disfrutaréis de la segunda parte, más animaciones, más luchadores, más modalidades de juego y..., 16 megas para todos vosotros. ¡Ah! y no os olvidéis de **Alien 3 y NBA All Star Challenge.** Gracias Acclaim por estos juegazos.

JVC presentará después de su excelentísimo Super Star Wars, **Dungeon Master, Super Empire Strikes Back** y posiblemente, en navidad del 93, **Super Return of the Jedi.**

Mindscape también sorprenderá a nuestras consolas con las conversiones de dos clásicos para ordenador, **Wing Commander y Gods** otra de las genialidades de los Bitmap Brothers. Otro lanzamiento importante será **Vikings de Interplay**, depués de Out of this World, un interesante y adictivo juego de estrategia que nos invitará a controlar a tres enormes vikingos cuya misión es completar más de 35



Aquí podéis ver tres interesantes títulos para Super Nintendo. De izquierda a derecha, Gods de Mindscape, Super Star Wars de JVC y Wing Commander, también de Mindscape. ¿Cuál de ellos os gusta más?.





niveles. Un plato fuerte para el año que viene será **Bubsy the Bobcat** de Accolade con 16 megas y unas críticas que le sitúan en lo más alto del panorama mundial.

Ocean presentará **Addams Family 2, Cool World, Lethal Weapon**, el popular **Robocod, Mr Nuts, Push Over, Exhaust Heat 2** realizado por Seta y la gran novedad **Jurassic Park**.

Tradewest nos sorprenderá con su exquisita versión de las **Battle Toads**, **American Technos** con su **Comba Tribes**, **Takara** con el **Fatal Fury** y sus 12 megas, **Kemco** adaptando el popular **First Samurai** para Super nintendo y **Elite** presentará un juego de fútbol, **Striker** realizado en modo 7 como Super Soccer y **la segunda y tercera parte del Might & Magic.**

Las compañías tampoco se han olvidado del Super Scope y además de **Battle Clash, Bandai** lanzará **Bazooka Blitzkrieg** y **Kemco** su **X Zone.**

Sega News

Sega también tiene en preparación un notable cantidad de títulos para su -¡a ver si sale ya!-. **CD ROM.**

Pero empezemos a contaros lo que las compañías nos tienen preparado en formato cartucho para este primer semestre del 93.

Konami después de su excelente **T.M.N.T the Hyper stone Heist** y el adictivo **Sunset Riders** de 4 megas prepara el lanzamiento de **Tiny Toons** para los amantes del show de la **Warner.**

Bubsy the Bobcat también será lanzado para Mega Drive y según los expertos este ultra rápido gato podría **rivalizar con el propio Sonic**. Cuando pueda ver de cerca este super lanzamiento os confirmaré si es verdad o no. Los amantes de **Out of this World** recibirán con los brazos abiertos la segunda parte, **Flasback**, con unos movimientos aún más geniales y con la considerable memoria de 12 megas.

Best of the Best, Battle Toads, Total Carnage y Fatal Fury también visitarán el port de cartuchos de Sega.

Virgin por su parte pretenderá cautivar a propios y extraños con su **Terminator vs Predator.** Alucinante.

Y ahora adentrémonos en **el apasionante mundo del CD ROM** y de la gran cantidad de títulos que Sega y otras compañías tiene preparados para este formato.

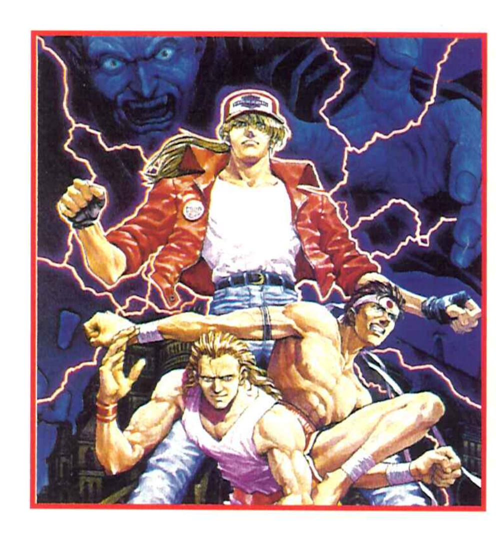


La propia Sega lanzará antes de que acabe el año el esperado y mítico **Power Drift** adecuado a las características de su potente CD ROM y el **Virtua Racing,** la espectacular máquina recreativa de fórmula 1 realizada completamente con vectores, ¿será capaz de manejar el CD ROM los cálculos matemáticos de la poderosa recreativa 32 bits.

Otros títulos de Sega a priori menos espectaculares pero totalmente importantes serán **Rise of the Dragon y Joe Montana Football**, con una espectacular perspectiva y más de 650 animaciones digitalizadas.

Virgin también sacará a la venta una versión **Terminator** con muchas más fases y con casi **12 minutos de vídeo** de las escenas más importantes de la película, no está mal la idea, ¿verdad?.

Los apasionados al motor disfrutarán como locos con el **Jaguar XJ220** de **JVC**, realizado por **Core** y el **Night Striker** de **Taito**, una carrera



futurista en donde nuestro vehículo podrá adoptar diferentes formas.

Los prolíficos **Wolf Team** también están dispuestos a seguir asombrando con sus creaciones y seguro que lo conseguirán gracias a **Road Blaster FX y Annet Again.**

Sony seguirá poniendo los pelos de punto a todos los usuarios del Sega CD gracias a su última creación con imágenes reales de vídeo, **¡Drácula!.**

Y para que se os ponga la cara más alegre todavía os comunico que Sega y otras compañías como Tengen Japón están realizando todo tipo de periféricos para La Mega Drive y/o su CD ROM: **ratones, adaptadores para cuatro jugadores, cartuchos para salvar partidas desde CD ROM, Karaokes, mandos con seis botones** y otras cosillas mega curiosas de las que ya os iremos hablando.

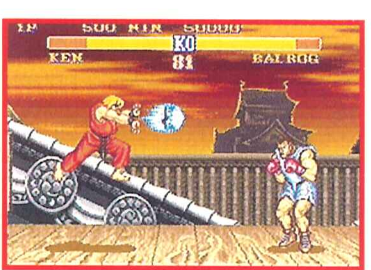
Street Fighter II forever.

Más de medio año después de su nacimiento en Japón, este fenómeno mundial todavía sigue cosechando nuevos éxitos en todo el mundo. Si sois unos muchachos curiosos, -seguro que lo sois-, os habréis percatado de la gran cantidad de versiones de Street Fighter II que inundan los salones recreativos de medio mundo, En la actualidad se cree que existen hasta **ocho versiones de Street Fighter 2**, cada una con nuevas características y con nombres tan sugerentes como **Champion of Champions Edition.** Muchas de estas versiones sólo han sido vistas en Hong Kong, Taiwan y otros exóticos lugares.

Ahora, para que alucinéis un poco, os diré que **Capcom** presentó las pasadas navidades en Estados Unidos la penúltima versión de este clásico inigualable, su nombre es **Turbo Championship Edition** y pronto llegará al resto del mundo para uso y disfrute de todos. Esta nueva versión es un 20% más rápida que sus antecesoras e incorpora nuevos movimientos, golpes, llaves especiales y animaciones de los doce personajes, Dhalsim invisible, saltos desmesurados, bolas de fuego diagonales...

Este fenómeno de las nuevas





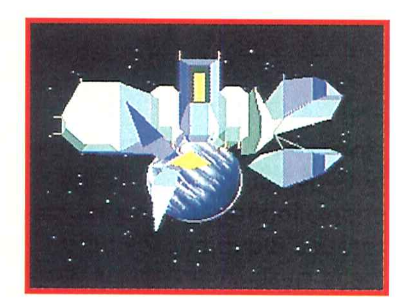
versiones se ha trasladado también a la versión **Super Nintendo**, aunque de una forma ilegal, y múltiples versiones piratas inundan los comercios de distintos rincones de Asia. ¡Hasta ahora se han contabilizado **15 versiones** diferentes!, cada una con nuevas características.

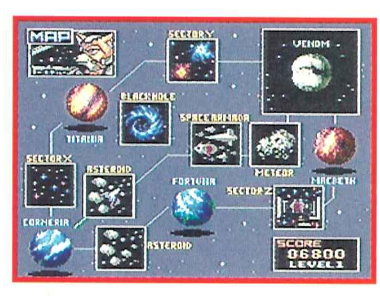
Y sigamos viajando por el oscuro universo pirata del videojuego, porque una compañía desconocida ha creado, sin el permiso de Capcom, **Street Fighter II para la Nintendo de 8 bits.**Bajo el oscuro nombre de **Master Fighter** esta versión cuenta con la presencia de Ryu, Chun Li, Guile y Zangief e incorpora casi todos los movimientos especiales de los cuatro personajes. Curioso, ¿no?. Si la queréis conseguir, tan sólo tenéis que viajar a Hong Kong, ¡je, je!.

Volviendo al terreno legal aprovecharé este espacio para deciros que la familia **NEC PC Engine, Turbo Grafx y Turbo Duo** por fin contará con el **Street Fighter II** entre sus filas. Está siendo programado por **Hudson Soft** y contará con **¡20 megas en una sola trajeta!.** Hudson Soft ha incluído gracias a esta monstruosa cifra de memoria todas las animaciones y posibilidades del original.

Según sus creadores será mejor y más rápido que la versión Super Nintendo y será lanzado en primavera del 93 bajo el nombre de **Fighting Street 2.** Recordad que el Street Fighter I fué bautizado como Fighting Street para la versión PC Engine/Turbo Grafx CD. Cuando sepa algo más de esto os lo contaré, Shoryuken.

En cuanto a la a versión Mega Drive sólo puedo decir que sigue siendo totalmente secreto internacional y Capcom mantiene un silencio sepulcral al respecto. De momento Sega, para no perder el tiempo, ha realizado un mando con **seis botones...** sospechoso, ¿no?.





Star Fox: el espectáculo del FX

¿Recordáis cuando el mes pasado os hablé del **chip FX** y los nuevos juegos que se iban a poder realizar con el?. Pues aquí llega la primera prueba de las barbaridades tecno-jugables que esconde con orgullo este nuevo prodigio de Nintendo, **Star Fox**, una nueva odisea espacial que os meterá de lleno en un complejo y trepidante universo tridimensional.

El secreto de este nuevo circuito FX es actuar como un coprocesador de ayuda para la CPU de la consola, analizando y procesando tareas gráficas tridimensionales. **El manejo de vectores y polígonos, sombreados, rotaciones, zooms y demás rutinas especiales para crear perfectos entornos tridimensionales** son algunas de sus posibilidades más espectaculares.

El argumento de Star Fox nos pone al mando de un escuadrón de cuatro jet fighters liderados por el comandante Star Fox, es decir, nosotros. Nuestra misión es recorrer todo el sistema solar destruyendo al enemigo con nuestro potente láser y las limitadas bombas de plasma. Los escenarios están formados por planetas, cinturones de asteroides, flotas espaciales y extrañas bases aliénígenas.

Para que nuestra misión sea un poco más fácil el jet fighter cuenta con la posibilidad de mostrar tres vistas, dos desde la parte posterior de la nave y otra en el interior de la misma. Además incluye un turbo Booster y frenos para situaciones de emergencia Pero lo sorprendente de este título es l**a velocidad, suavidad y realismo** que se le han imprimido al juego, las cuales nos obligan en ocasiones incluso a esquivar los asteroides y demás enemigos que se dirigen directamente hacia nosotros. Y no exagero, a mí me pasó.

Respecto al **sonido** hay que quitarse el sombrero una vez más porque la calidad sonora de este juego es de las mejores que he podido escuchar in my life. Trepidantes melodías y música orquestal digitalizada realmente increíbles.

Además toda la acción se acompaña por las voces digitalizadas de nuestros tres compañeros que nos pedirán ayuda e informarán en todo momento y por la presencia de gigantescos enemigos al final de cada fase.

Si queréis presenciar un espectáculo digno de una máquina 32 bits, prepararos para recibir a este genial Star Fox, que, sin duda, se convertirá en el juego tridimensional más alucinante del momento.

Además, el lanzamiento de este juego iniciará una nueva táctica de Nintendo Japón, quien sacará algunos títulos simultáneamente en todo el mundo. La fecha de salida está prevista para **finales de Marzo o principios de Abril.**

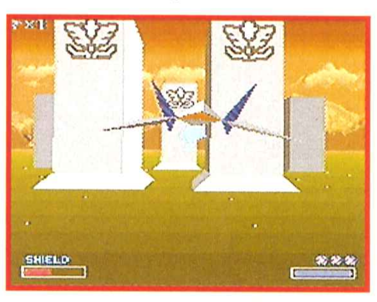
Pero, ¿y el precio ?, atención a la sorpresa: no superará las diez mil pesetas, exactamente 9.490. Bien, ¿no?

En fin. Una nueva generación de videojuegos ha llegado a nuestra Super Nintendo. Ahora sólo queda esperar más espectaculares lanzamientos como simuladores de coches en 3 dimensiones, -**F Zero 2** por ejemplo-, o cualquier otra cosa que se les ocurra a las mentes privilegiadas de la gran N.

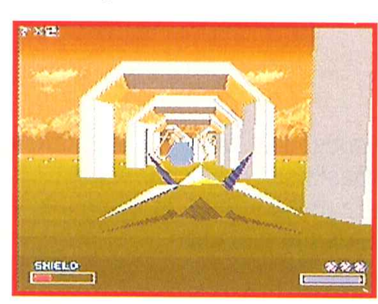
¡Sayonara, nos veremos en Star Fox!.

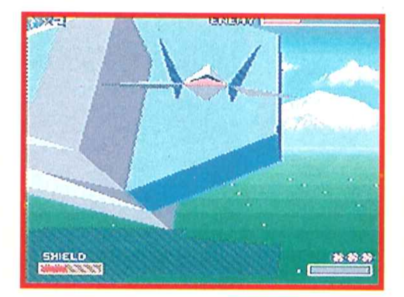


Aquí podéis ver algunas de las espléndidas imágenes del increíble y alucinante Star Fox, la penúltima joya de Nintendo con nuevo chip FX incluído.









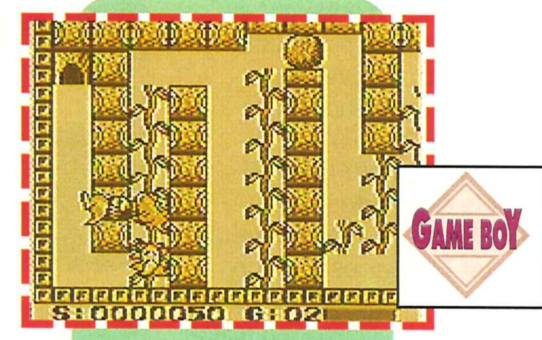






Súper Mónaco GP 2

Si quieres deleitarte con las preciosas imágenes que saludan al campeón cuando gana todas las carreras, escribe «SENNA» o «CHAMPION» como password de entrada al juego.



Godzilla

Este mes vamos de menús secretos. Para encontrar el test de sonido en este juego tan «monstruoso», debemos hacer un reset (es decir, apretar todos los botones a la vez). Si lo hacemos dos veces mientras que jugamos, accederemos a esta pantalla. Ahora, con izquierda y derecha, elegiremos el sonido y lo oiremos pulsando el botón B.

Batman

Ahí van algunos códigos para que el murciélago no tenga problemas en cumplir su misión.



EXGOTO: Los enemigos quedarán congelados en cuanto les dispares.

PPPPPP: Las máquinas van muy despacio.

SOPEZA: Basta un disparo para destruir a Dirk.

Dragon's Lair

No hace ni un mes que os comentamos este espléndido juego, y ya hemos recibido trucos para él. No tenéis piedad. El que hemos elegido, tiene forma de Password, y si metemos esta clave: A-1 4-B 6-D 7-C , pasará que... Mejor que veáis vosotros mismos lo que ocurre, impacientes.

Andrés Vidal Alarcón (Madrid)





Gynoug

Dirígete hacia la pantalla de opciones, y coloca el cursor en Control. Si ahora mantenemos pulsados los botones A, B y C durante unos ocho segundos, aparecerá ante nosotros la pantalla de sección de nivel.





Battletoads

Hay una forma muy fácil de conseguir cinco vidillas extras en este juego de ranas mutantes. Basta con presionar A y b simultáneamente, y después abajo y Start, también a la vez. Puedes hacerlo, si quieres, en la pantalla de presentación.





Choplifter



Empezaremos por pulsar ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA en la pantalla del título. Si ahora nos dirigimos a la pantalla de selección y repetimos todo el proceso, aparecerá un selector de la fase en la que queremos jugar.



Bomber Man



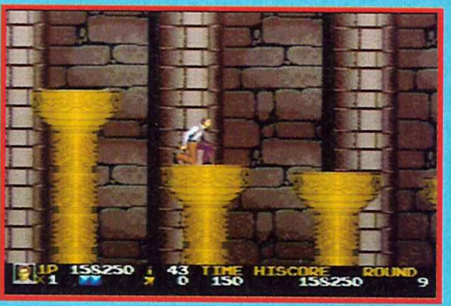
Ahí tenéis las claves de algunas de las 64 pantallas de que consta este explosivo juego.

FASE 2-4 MBHABMYA
FASE 2-8 ROBVITPP
FASE 3-2 UXVKHWSV
FASE 3-7 RKECNVLY
FASE 4-2 MCYNQVRT
FASE 4-6 UUOVEVPE
FASE 4-8 RBLEMVKG
FASE 5-5 RWHNPTVE (*)
FASE 6-5 UWFKQNAT
FASE 6-8 RKFBEGVR
FASE 7-3 MACEWGYP
FASE 7-4 MCAAWNAN (*)
FASE 7-6 UXFKJJAG
FASE 7-8 UKFKHIAH
FASE 8-1 UWAFTHKG
FASE 8-4 RUZZGHNN (*)
FASE 8-5 ROKFLWEC
FASE 8-6 RCWFJVEN
FASE 8-7 RCWFJOEC
FASE 8-8 RWOZMOKK (Pantalla final)

Las fases con (*) son aquellas en que encontraréis el mando control para detonar las bombas.

Sergi Llópez Gómez (Valencia)

Rolling Thunder II



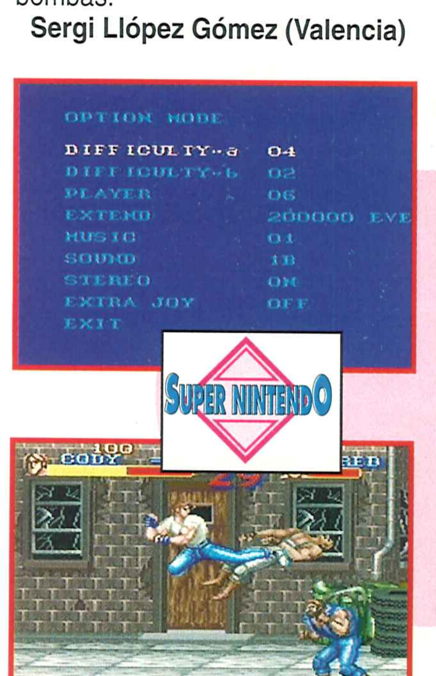
Ayuda a Albatross y a su compañera Leila a combatir a la más peligrosa organización criminal, terrorista y viciosa de la historia: Geldra. Nosotros, por nuestra parte, sólo podemos ofrecerte apoyo moral y unas cuantas claves con las que atravesar todas las fases del juego.

Nivel 2 - A Magical Thunder Learned The Secret
Nivel 3 - A Magical Isotope Blasted The Device
Nivel 4 - A Private Leopard Punched The Neuron
Nivel 5 - A Slender Fighter Elected The Genius
Nivel 6 - A Digital Rainbow Muffled The Secret
Nivel 7 - A Logical Thunder Smashed The Powder
Nivel 8 - A Rolling Machine Desired The Thunder
Nivel 9 - A Slender Nucleus Blasted The Target
Nivel 10 - A Curious Isotope Created The Killer
Nivel 11 - A Natural Program Desired The Neuron





Final Fight

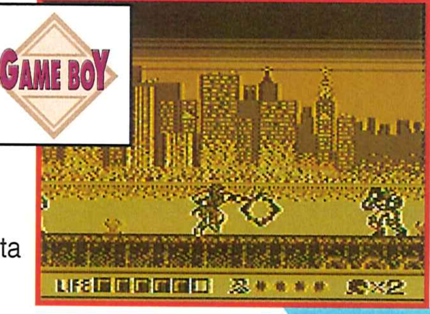


Los trucos que nos permiten acceder a extraños menús, que nos dan la posibilidad de aumentar o disminuir el número de vidas, elegir el nivel de dificultad, incluir el uso de un botón extra, o escuchar cómodamente todos los sonidos y canciones de un cartucho, siempre son bienvenidos en esta sección. Y, precisamente, para conseguir todo esto en el apasionante Final Fight, debemos pulsar estos botones simultáneamente cuando se encuentre en pantalla el logotipo: L, R, SELECT y START. Gracias, Rafa.

Rafael Ibáñez Carrascosa (Valencia)

Shadow Warriors

GAME BOY



Si quieres acceder a la pantalla secreta del teste de sonido, simplemente debemos pulsar a la vez A, B y SELECT, para luego soltar el dedo de SELECT y moverlo hacia START. Aguantando esta postura durante un par de segundos, aparecerá ante nosotros el menú de sonidos.

Jorge Velarde Trinidad (Madrid)



Sonic 2



Si hubiera un concurso para saber cuál es el juego-al-que-la-gente-manda-mas-cartas con-trucos, sin duda se llevaría el premio el Sonic 2. Ahí va uno de los trucos más curiosos de todos los que hemos recibido, para el juego del simpático puerco espín.

En la primera fase, coge 50 anillos, toca el poste de estrella, métete en el círculo de estrellas y trata de completar la fase de Bonus. La superes o no, pulsa RESET y elige Options. Deja seleccionado el primer recuadro (SONIC AND TAILS-SONIC ALONE- TAILS ALONE) y pulsa START. Volverás a empezar desde el principio, pero si de nuevo recoges 50 anillos y tocas el primer poste, conservarás todas las joyas que tuvieras antes de pulsar RESET. De esta forma, lograrás fácilmente las 7 joyas. Con ellas en tu poder, más 50 anillos, y pulsando el botón de salto, te convertirás en. Super Sonic. Más rápido y ágil que nunca, indestructible ante los enemigos, y que te conducirá a un final distinto una vez que liquides a Robotnik.





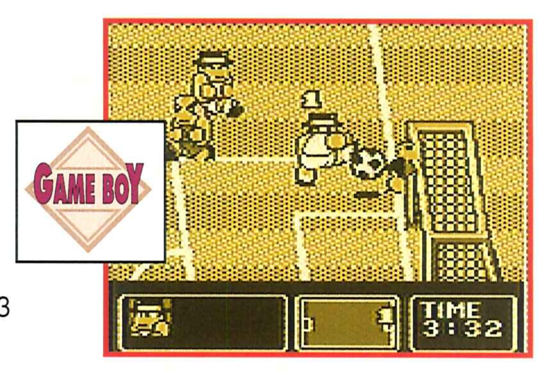
Ignacio de Lucas Rodrigo (Madrid)

Nintendo World Cup

Si no quieres complicarte la vida y deseas llegar a la final en un santiamén, aquí abajo están los códigos de todos los partidos.

MATCH 2: 22433
MATCH 3: 03333
MATCH 4: 53033
MATCH 5: 36333
MATCH 6: 17233
MATCH 7: 42933
MATCH 8: 56133
MATCH 9: 51333
SEMIFINAL :08633
FINAL: 01633

GAME BOY



Rival Turf

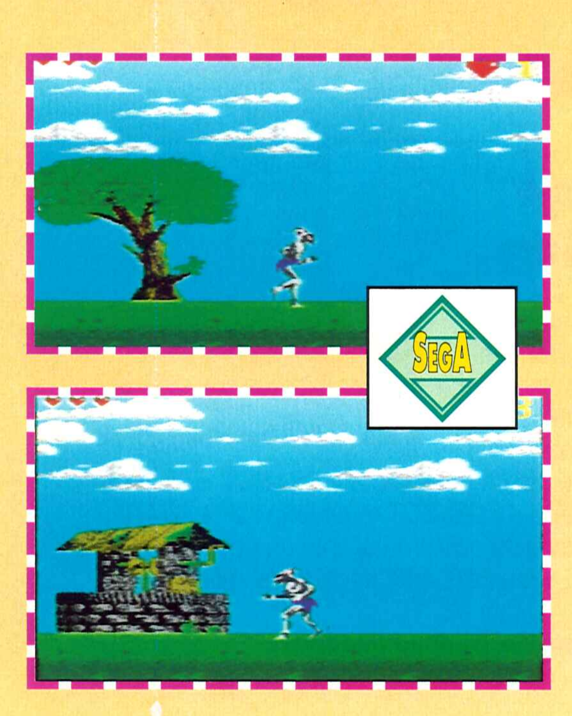


SUPER NINTENDO

Gracias a este súper truco, podrás cambiar el nombre de cualquier rival.

Para ello, no tienes más que empezar la partida (en modo 1 ó 2 jugadores) y pasar el primer nivel sin perder ni una sola vida. Déjate entonces destruir totalmente y accede a la tabla de records. Escribe «CHRCONF» como tu nombre, y aparecerá por arte de magia una grandiosa tabla de enemigos, donde podrás alterar a voluntad los simpáticos y enjundiosos apodos de los chacales.

Shadow of the Beast



SEGA

Gracias al truco de Eduardo, podremos conseguir una de las tan escasas (y en este juego más) vidas extras. Para ello, cuando salgamos del pozo, iremos a la derecha. Después, para coger la moneda, retrocederemos de nuevo al pozo, y en vez de entrar, pulsaremos el botó 2 para entrar en el menú de objetos. Entonces, cogeremos la moneda y, como por arte de magia, veremos cómo se transforma en una vida que nos ayudará a superar los peligros impuestos por el Señor de las Bestias.

Eduardo Gómez Juhe (Barcelona)

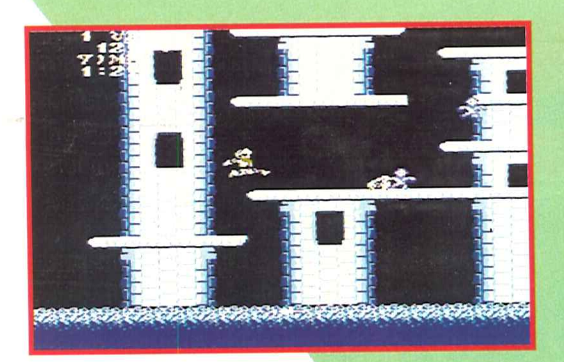
TURBO GRAFX



Panza Kick Boxing

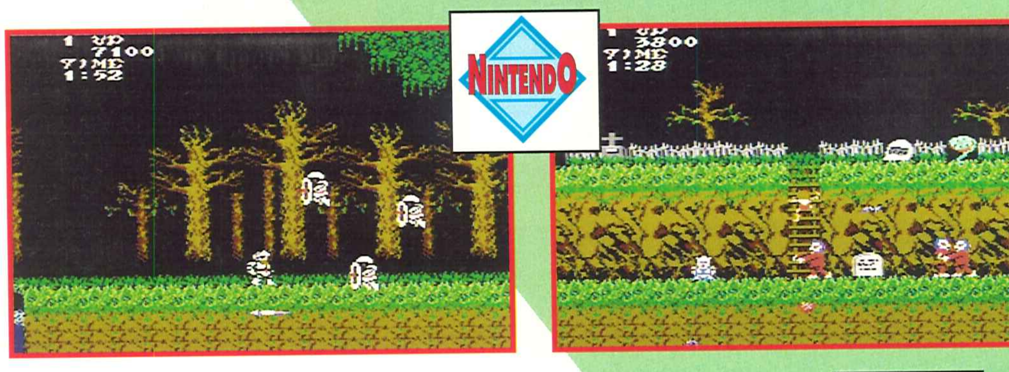
Para empezar el juego con un 99% de la energía en tu poder y un total de 900.000$ en tus arcas, introduce este simple código: DGDGDGKF

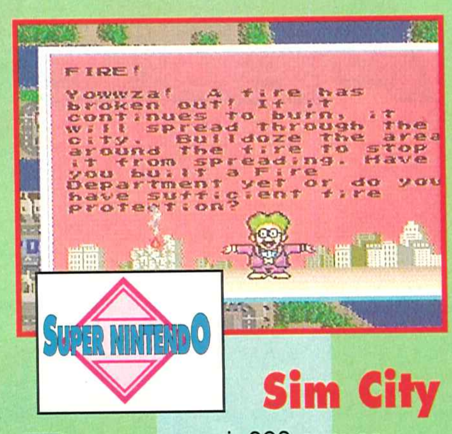




Ghosts and Goblins

Para llegar a las fases más avanzadas directamente, lo mejor es que sigas estos pasos. En la pantalla del título, pulsa a la vez DERECHA y tres veces B. Luego, pulsa ARRIBA y B tres veces, IZQUIERDA y B tres veces, y ABAJO y B .tres veces. Ya sólo resta apretar START, y con A y B elegiremos la fase.





Sim City

Para conseguir 999 nuevos mapas en vez de los habituales, debes hacer lo siguiente. En la opción START NEW CITY, escoge un número entre 1 y 999. Da al OK y elige el icono de regresar al menú. Sin grabar esto, vuelve a elegir START NEW CITY. Espera un momento, y verás cómo el mapa que antes elegiste se ha convertido en otro diferente. De este modo, y eligiendo cualquier otro número, accederemos a un total de 1998 pantallas diferentes.



Boulder Dash

Una vez que hayas recogido todos los diamantes, pulsa START. Moviéndote por el mapa con el Pad, podrás encontrar fácilmente la salida (en la piedra que parpadea).

Diego Pérez García (Logroño)







Thunderforce IV

Más de uno nos ha escrito pidiendo desesperadamente un truco para este mega-difícil juego de exterminar marcianitos. Durante el mismo, presiona la pausa y oprime con furia consolera Arriba, Derecha, A, Abajo, Derecha, A, C, Izquierda, Arriba y B. Es en este momento cuando debes dar Arriba para obtener todas las armas. Tan sólo una advertencia: este truco sólo funcionará si no habéis cambiado nada del menú principal del juego.





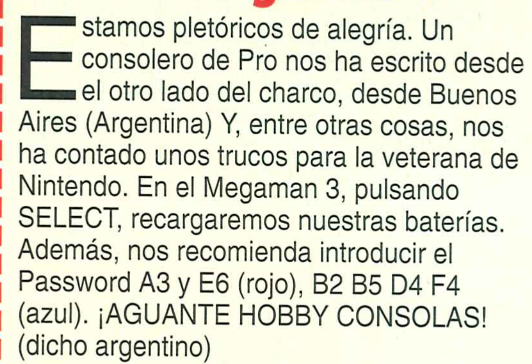
Jackie Chan

Cuando mueras, y la consola te pregunte si quieres continuar, podemos conseguir 99 continuaciones de una forma muy espectacular. Para ello, debemos apretar ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO,ARRIBA, ABAJO, B, A y START desde el Pad 1. Luego, pulsaremos B en el Pad 2, con lo que conseguiremos que el número de continuaciones aumente y tengamos juego para rato.

LASERS & PHASERS



Smash TV



Dirígete a la pantalla de selección del nivel de dificultad. Cuando hayas llegado, pulsa L, R y ARRIBA al mismo tiempo, con lo que escucharás "BINGO!". Con este sencillo truco, lograrás incrementar el número de vidas y de créditos.

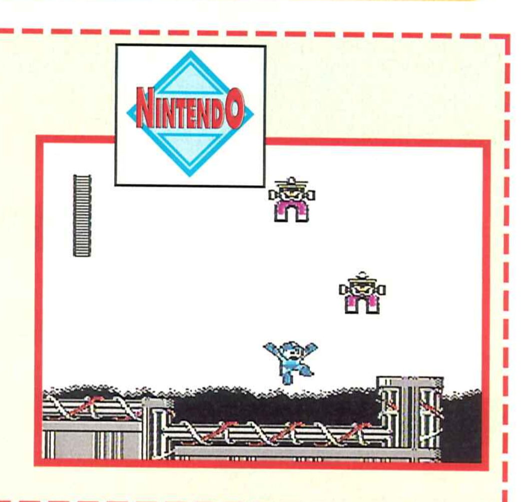




Shinobi

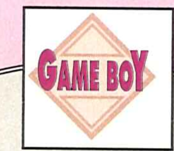
Si pulsamos el Pad en diagonal ABAJO-IZQUIERDA, junto con el botón 2, podremos seleccionar la fase del juego en que queramos jugar.

Megaman 3



Estamos pletóricos de alegría. Un consolero de Pro nos ha escrito desde el otro lado del charco, desde Buenos Aires (Argentina) Y, entre otras cosas, nos ha contado unos trucos para la veterana de Nintendo. En el Megaman 3, pulsando SELECT, recargaremos nuestras baterías. Además, nos recomienda introducir el Password A3 y E6 (rojo), B2 B5 D4 F4 (azul). ¡AGUANTE HOBBY CONSOLAS! (dicho argentino)

Diego Oscar Urrere (Buenos Aires)



Fortress of Fear
Wizards and Warriors II

Como curiosidad, vamos a contaros, no un truco, sino un curioso fallo de programación que ha encontrado nuestro equipo de jugones profesionales. Para poderlo ver, nada más empezar a jugar, y mientras que aparece la primera pantalla del juego, debemos apretar el botón de salto y precipitarnos al vacío de la derecha. Perderemos una vida, pero presenciaremos un inusual "scroll incontrolado".

Truxton

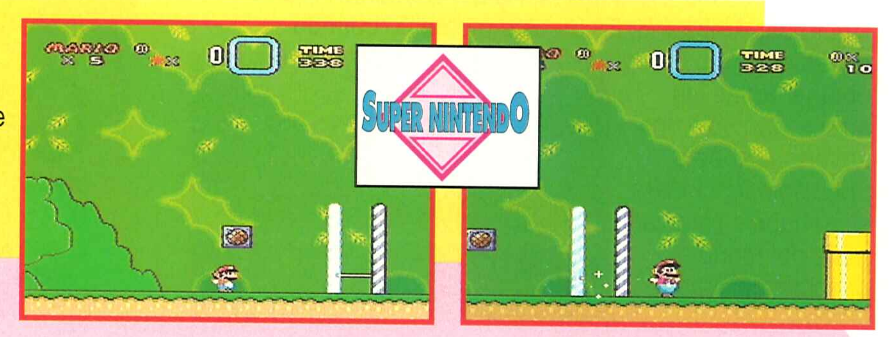
Detén el juego con START mientras todavía esté en pantalla la explosión de una calavera tras lanzar una Smart Bomb. Espera unos 15 segundos y vuelve ha pulsar START. Verás cómo están destruidos todos los enemigos de la pantalla. Este truco es especialmente valioso para los guardianes de final de fase, a los que podremos eliminar utilizando sólo una Smart Bomb





Super Mario World

Atención a este mega-truco que hará las delicias de grandes y pequeños. En cualquier nivel, una vez que lleguemos a la portería de mitad de campo (osease, las dos barras verticales que hay para comenzar una vez perdida una vida), en vez de cruzarla normalmente, lo haremos corriendo, es decir, con el botón Y apretado. Por arte de magia, nuestro querido Mario se convertirá en Super Mario sin tener que coger el champiñón. De nada.





Where in time is Carmen Sandiego



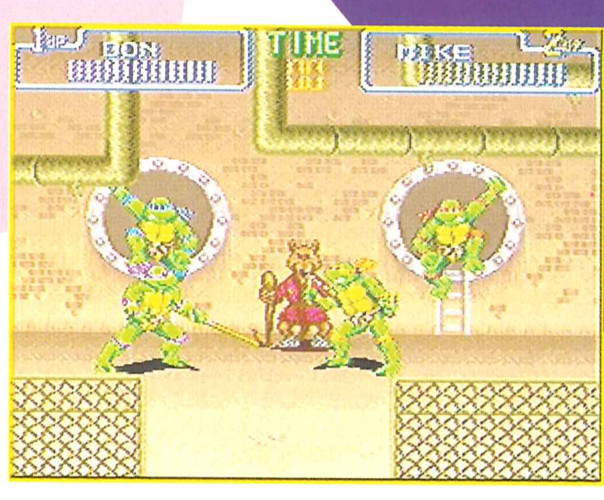
"Poniendo el password "MMDKPDR" estaréis en disposición de atrapar a la malvada Carmen Sandiego y seréis promocionados al rango mas alto de A.C.M.E., que es el de SUPER SABUESO DEL TIEMPO

Daniel Loren Coquard (Barcelona)

Tortugas Ninja IV

Para obtener 10 vidas por la cara, haz los siguientes movimientos con el segundo pad en la pantalla de presentación: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Vé entonces al menú de opciones con el pad uno, y observarás que las vidas de tus héroes favoritos pueden ascender por encima de la decena.





GANADORES CONCURSO Nº2



Carlos Morales Salgado	Vitoria
Gaspar López Ortega	Villarrobledo
Manolo Martínez Pérez	Pulpí
Francisco José Servera Benítez	Palma de Mallorca
Nuria Molina Campodrón	Barcelona
Bárbara Asensio Guijosa	Barcelona
Ramón Gijón Ruiz,	San Vicente de Castellet
Eduard Mercader Vila	Torello
Juan Auñón García	Badalona
Raúl Esteve Rubio	Badalona
Ricard Franco Amorós	Esplugas
Oscar Bas Gómez	La Coruña
Daniel Penedo Lorenzo	Carballo
Francisco A.Fernández Moreno	Figueras
Manuel López Roelas	Cullar Vega
Iker Aranzibia San Martín	Eibar
Juan Martínez Najera	Logroño
David Garrido Sánchez	Madrid
Daniel Jiménez Tabares	Madrid
Fernando de la Sotilla Casado	Madrid
Alí Mohamed Durkavi	Villaviciosa de Odón
David Jiménez Sobrino	Alcorcón
Javier Barber Domingo	Las Palmas
Jaime Barquín Calorca	Santander
Carlos Fonfria Echevarria	Colindres
Luis Estaire Gómez	Toledo
Francisco Martínez Manga	Chelva
Pablo Morillo Higuera	Valladolid
Alberto Cabezas Burgaz	Zaragoza
Ino Fernández Domínguez	Zaragoza

SOLUCIONES CONCURSO Nº2

Aquí os ofrecemos la solución al "dificilísimo" pasatiempo que os propusimos en el número 15 de Hobby Consolas. Esperamos que hayáis acertado todas las respuestas y que tengáis la suerte de que os toque una magnífica Game Gear con sintonizador de TV. Hasta el próximo mes.

Juego Nº1: COLUMNS
Juego Nº2: LEADERBORAD
Juego Nº3: OUT RUN
Juego Nº4: SHINOBI
Juego Nº5: SONIC
Juego Nº6: WONDERBOY







EL SENSOR

MOLA

- Que la Turbografx baje de precio.
- La sección Game Master.
- Los concursos de Hobby Consolas.
- El Sonic II en todas las versiones.
- El aluvión de novedades que hemos sufrido estas navidades.
- El calendario de Hobby Consolas del número 16.
- Que Hobby Consolas siempre valga lo mismo.
- Las baterías recargables para las consolas portátiles.

NI FU NI FA

- Que Hobby Consolas regale vídeos en lugar de cartuchos.
- Que sólo haya en la revista vídeos de Nintendo.
- Que La gran ocasión no saliera antes.
- El Súper Juegos de Antena 3.
- Los Lemmings de la NES.

NO MOLA

- La excesiva dificultad del Megaman 3.
- Las pocas y malas novedades para Master System II.
- Las otras revistas de videojuegos.
- Que Yen no tenga diez páginas más, por lo menos.
- El retraso de la Turbo-Express y el mega-CD.
- Que haya acabado el concurso de Game Gear.
- Que la mala suerte no haya dejado que te tocara una G.G.
- Que se comenten tan pocos juegos de Turbo Grafx.

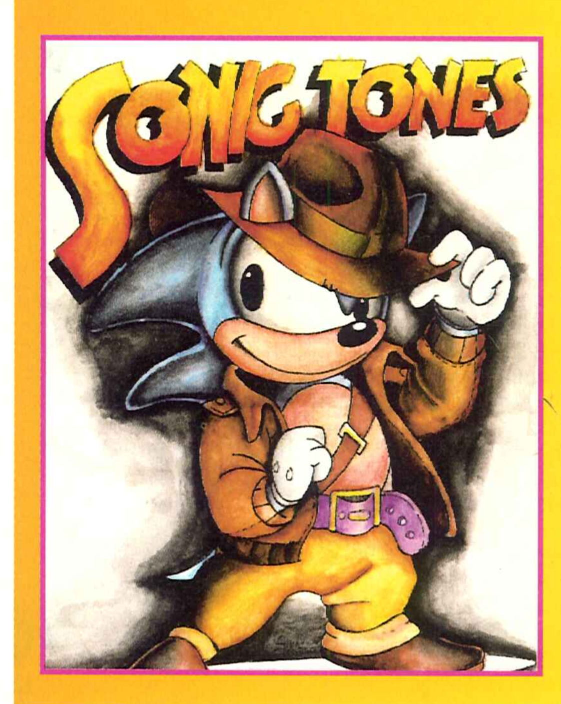
Colaboradores
Santiago Romero Sales (Castellón).
Francisco Javier Pinto Sánchez (Alicante).
María Jesús Heras (Jaén).
Jonathan Manzano Reyero (Málaga).
Iván Rodríguez Sánchez (Madrid).
David Olcense Manso (Valladolid).
Carmelo Cano Zarzuelo (Barcelona).



PROTAGONISTA TU

La fiebre del Street Figther sigue haciéndose notar, y tan fuerte, tan fuerte le está dando a todos, que hay quien quiere ser algúno de los personajes de este genial juego. Este es el caso de nuestro amigo Nacho Tébar, de Madrid, que tenía todo su empeño puesto en convertirse en Guile. Convertirle no podemos; pero hacer que se parezca bastante, sí está en nuestras manos.

el dibujo del mes



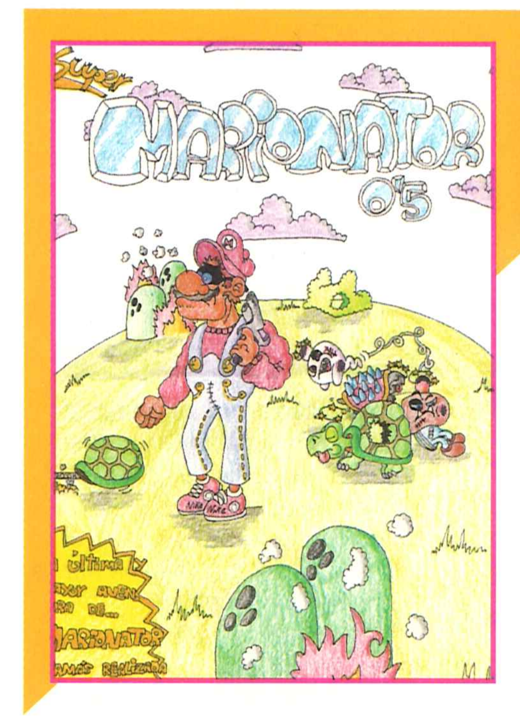
Un puercoespín aventurero.

Nuestro amigo Juan Gallego García, de Tarragona, nos ha mandado este súper dibujo de Sonic en su última y más genial aventura: Sonic Jones en busca de la Master perdida. Todo un alarde de imaginación. ¡Seguid así!



LINK SE VA DE JUERGA

Ya conocéis a Link por sus maravillosas aventuras en el mundo de Hyrule. Su faceta de guerrero es más que conocida por todos; pero seguro que desconocíais su cara oculta de juerguista acérrimo. Aquí le tenéis, pillado in fraganti mientras tomaba unas copas con la princesa Zelda en una fiesta dada por el consolega Patax. Mientras no tengamos un Link mareado en la consola...

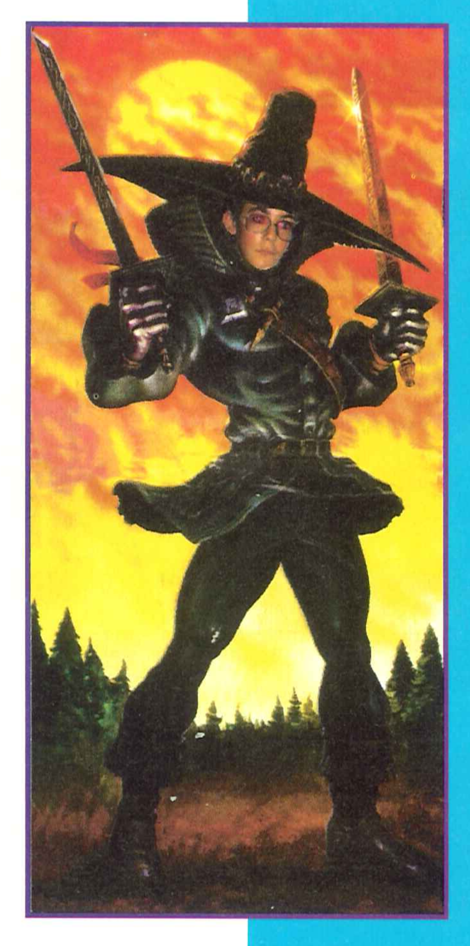


MASCOTA MARIONATOR 0,5

Llega la mascota del futuro, Marionator 0,5, dispuesto a arrasar con todas las tortugas,setas y koopas. Se ha convertido en el enemigo público número 1, aunque no parece importarle mucho, y sigue destrozando todo lo que encuentra. Una delicia de muchacho.

Diego García
(La Coruña).

OTRO PROTAGONISTA TU



Hay personas que quieren vivir para siempre, y aunque para ello haga falta aliarse con las fuerzas del mal para conseguirlo, van y se alían. Sí, como te lo cuento. Ese es el caso de nuestro amigo David Corrales Pérez, que no se lo ha pensado ni un momento y se ha convertido, por arte de magia negra, en el tétrico Chakan, The Forever Man. Pues nada, a disfrutarlo con salud...

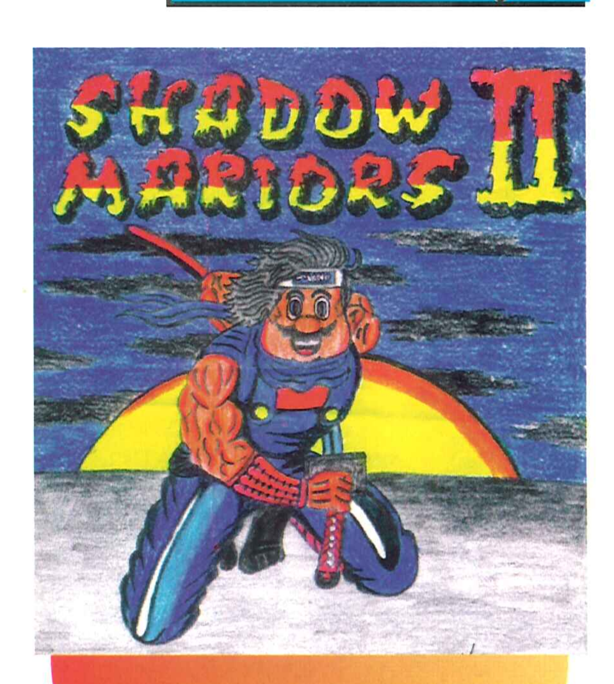
LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
SUPER NINTENDO	Paper Boy 2	Blazing Skies	Joe & Mac
NINTENDO	F. Player Tennis	D. Of Thunder	Jack Nicklaus
GAME BOY	Paper Boy 2	Paper Boy	Bubble Bobble
MEGADRIVE	Burning Force	D.J. Boy	Gain Ground
MASTER SYSTEM	Altered Beast.	G Loc	Line of Fire
GAME GEAR	Ax the Battler	Putt & Putter	Solitaire Poker

COLABORADORES

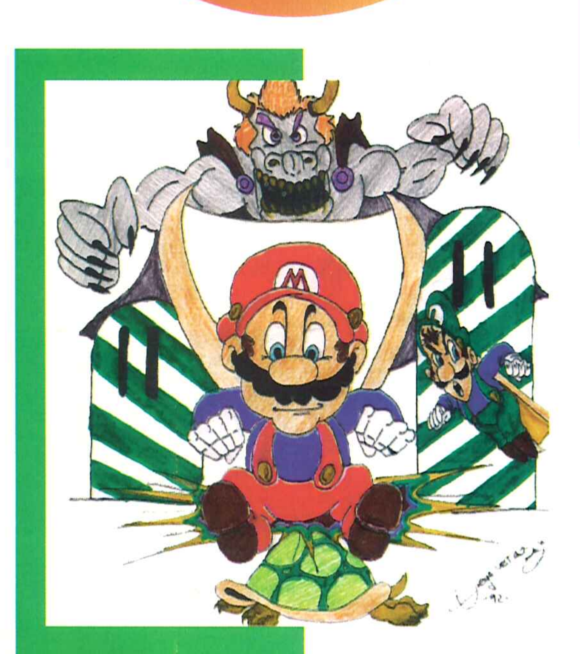
Jordi Rodríguez Bachero (Barcelona).
César Gómez Ebri (Valencia).
David Olcese Manso (Valladolid).
Fernando Escribano Rived (Zaragoza).
Juan Pedro Acosta González (Islas Canarias).

¡Qué LOCURA!



Un ninja llamado Mario

Nuestro amigo Mario se ha convertido en un ninja armado con todo tipo de artilugios orientales. Desde luego, sería digno de verse.
Ner Albiol Bernal (Castellón).



Súper-súper Mario

Nuestro consolega Diego Vera Aguilar (Barcelona). ha captado esta imagen de Mario, junto a uno de sus rivales, en uno de sus momentos de máximo esplendor.



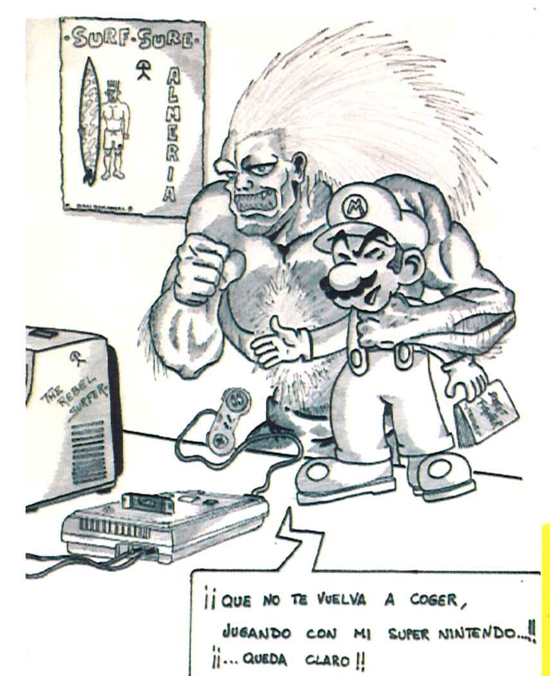
Alta tensión for Giancarlo Vialli

No tenemos ni la menor idea de qué es lo que le ha podido hacer nuestro redactor consolega Giancarlo Vialli al querido Bart Simpson. Pero lo que está claro es que ha debido ser algo muy gordo, a juzgar por la reacción que ha tenido el gamberrete del monopatín. Podemos reconocer que Vialli es a veces un poco malvado, pero electrocutarlo de este modo nos parece demasiado cruel, ¿no creéis? Por cierto, si eres el autor del dibujo llámanos, porque andamos un poco despistadillos y hemos perdido tu nombre y dirección.

NADIE SE RESISTE AL STREET FIGTHER II

Hasta los héroes de Sega han sido incapaces de resistirse a la fiebre del Street Figther II. Tails y Sonic están a la que salta para hacerse con él. Seguro que se lo pasan en grande, ¿verdad?
José F. Ortega (Cartagena).

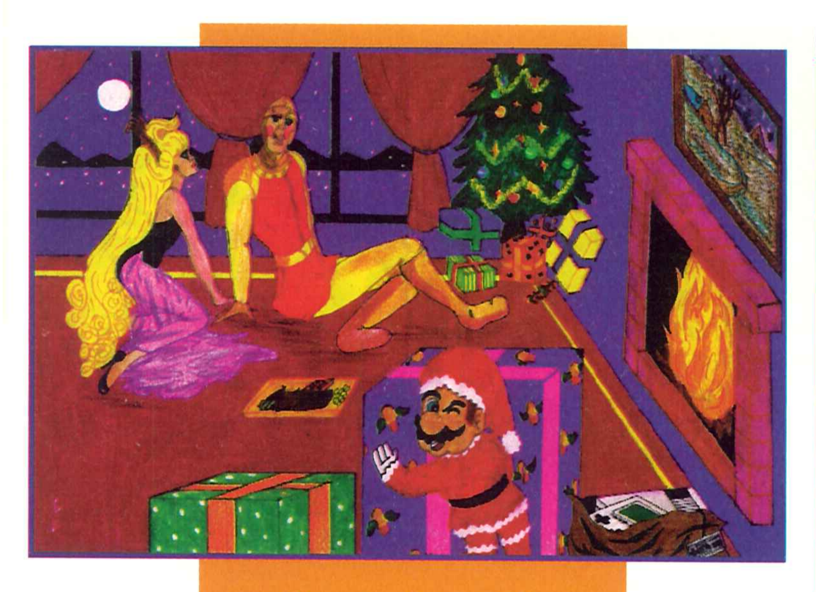




La Súper Nintendo de Blanka.

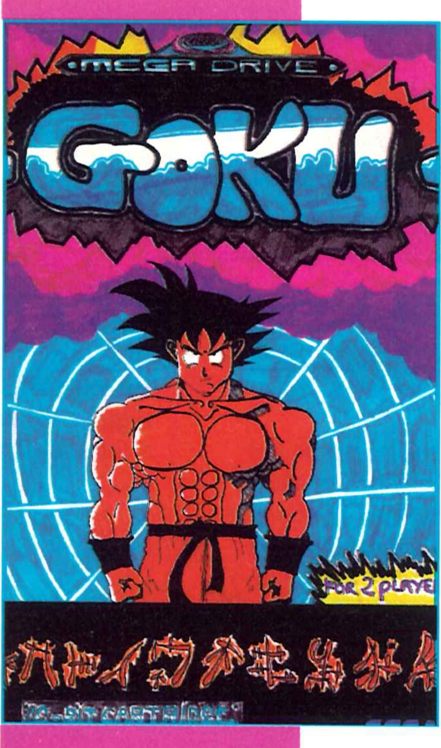
Blanka está absolutamente intratable respecto a cualquier tema relacionado con su Súper Nes. Es que no deja a nadie acercarse a ella; y cuando decimos nadie, nos referimos a nadie. Como podéis ver, incluso Mario tiene problemas para echarse unas partiditas en la consola de la bestia verde. Y es que hay gente que se toma muy a pecho el Street Figther II.

(Toni, llámanos para darnos tus datos completos).



Romántico regalo

Papá Noel Mario ha querido desear feliz navidad a Dirck, el osado, con un regalo de lo más tierno: una bella princesa de cuento de hadas, un frondoso abeto y una cálida chimenea. Muy romántico, ¿verdad? **Angel Luis García Olmedo (Madrid).**



Goku, nuevo consolero

Por fin llega el auténtico, genial y esperadísimo Goku al mundo de las consolas y los videojuegos. Su misión será haceros pasar un rato genial a base de localizar bolas estrelladas, pegarse con seres de otras galaxias y dar estratosféricos saltos. La consola afortunada será la famosa Pega-Drive, que es la pera.

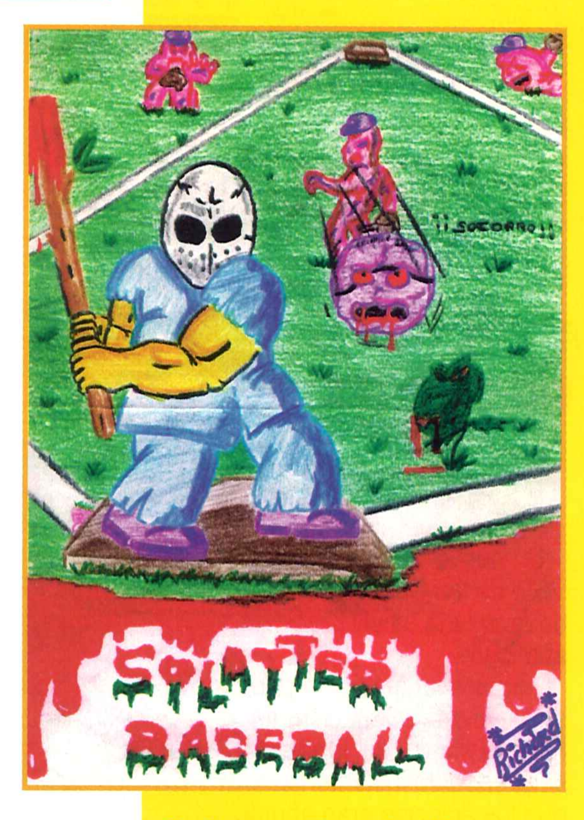
Carlos Alberto Molina Urtiaga (Madrid)

Mortadelo y Filemón con juegos del montón

Mortadelo no quería, conste que no quería. Pero Filemón se puso muy pesado (para algo es el "jefe"), y con aquello de que esta consola es más barata, ese cartucho cuesta menos porque no tiene chips... Pues ya veis qué carita se le ha quedado a nuestros dos amigos agentes de la T.I.A. al probar la birria esa tan barata. ¡Si es que os lo tenemos advertido, que no hay que fiarse de las apariencias!

Francisco Antonio Custeo (Granada)





Splatter Baseball

Rik, cansado de destripar monstruos del averno con su estaca carcomida sin obtener nada a cambio, ha decidido pasarse a golpear tétricas pelotas de béisbol (aunque con la misma estaca, eso sí). Su equipo, los Coágulos Putrefactos, marcha el primero de la Liga espectral, con tres fémures de ventaja sobre los Tripas Podridas. Todo un exitazo en este limpio deporte.

Richard Borraz Morrón (Murcia)

La última tentación de Simon

Simon se encuentra en una dura encrucijada. No sabe si correr hacia ese tenebroso castillo, o lanzarse de lleno a la diversión sin límites de aquel centro recreativo. La solución, en su próxima videoaventura.

Julián Martín González (Madrid)

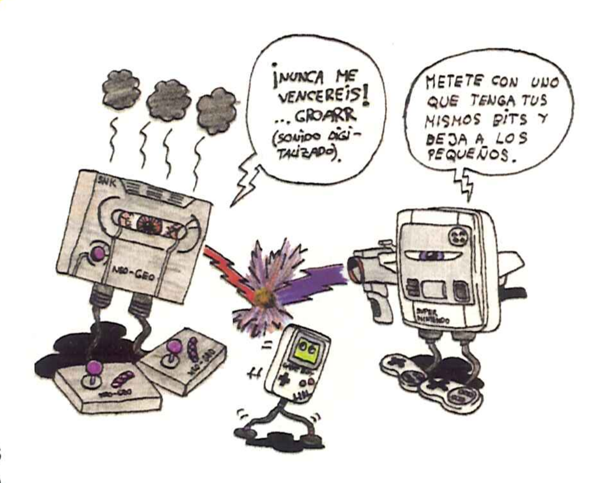


¡Qué LOCURA!

MEGA ABUSOS

A la Neo Geo, con eso de que es la más potente, se le han subido al procesador todos sus megas y anda por ahí abusando de las pequeñas portátiles. Menos mal que la S.N., armada con su bazooka, ha intervenido para nivelar la contienda. Aunque como no le funda algún circuito a la SNK, lo va a tener bastante difícil...

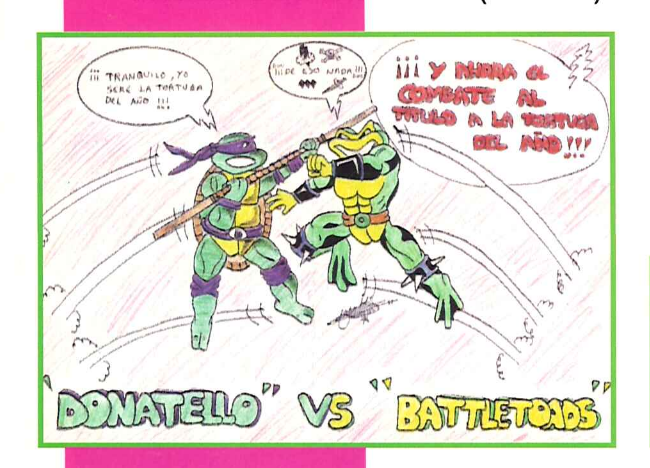
Daniel Ruiz Pes (Barcelona)



TORTUGAS O SAPOS

Hace poco se ha celebrado el combate del año para dilucidar cuál de los bichos verdes más famosos del mundo consolero es el mejor luchador anfibio del año. Las últimas noticias que tenemos es que la batalla entre tortugas y sapos quedó en empate. después del combate, se fueron todos juntos a una marchosa charca a divertirse un buen rato.

José María Morcillo Estrella (Córdoba).



VAYA CAMBIO

¡VAYA CAMBIO!

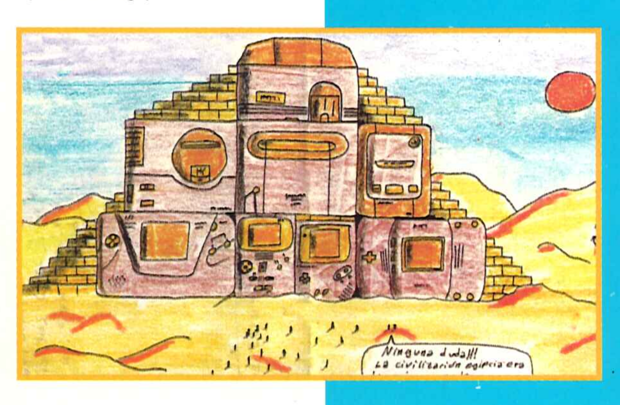
Sonic no quiere quedarse atrás en su brillante evolución consolera y ha sugerido amablemente a sus programadores que no le importaría disfrutar de unas aventuritas en Bola de Dragón Z. Pues nada más sencillo: cuerpo de Goku por aquí, armadura de Bola de Dragón por allá y la transformación está servida. Todo con tal de que la simpática mascota de Sega siga estando contenta.

Héctor Jaén (Madrid)

LA CIVILIZACION EGIPCIA

Un nuevo descubrimiento arqueológico en el Valle de los Consolegas, ha demostrado que, sin duda alguna, la civilización egipcia era la más avanzada.

Para acallar las posibles dudas que pudiera suscitar esta afirmación, nuestro amigo Joaquim Freixes Masip, de Tarragona, nos ha mandado esta sorprendente instantánea. Para que luego digan que los egipcios eran aburridos...

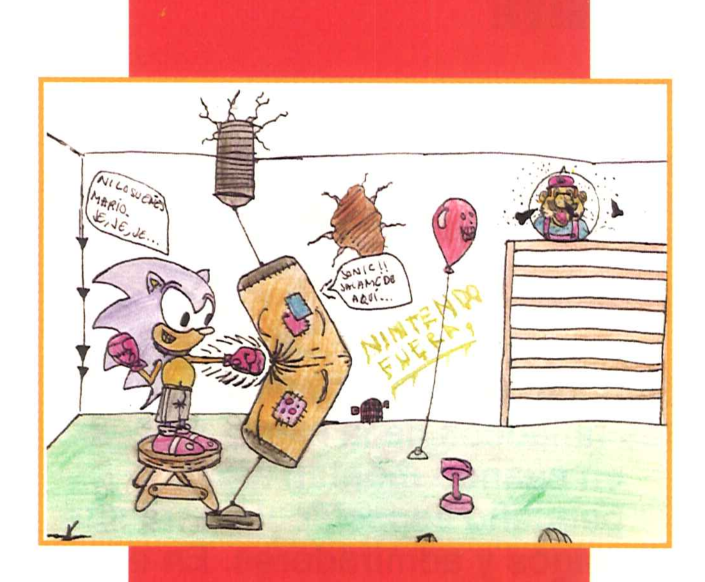




SONIC JONES EN BUSCA DE LA SEGA PERDIDA

Sonic y Tails están dispuestos a desbancar al intrépido Indiana Jones, y convertirse en los aventureros más famosos de la historia. La primera gran película de estos dos consolegas les llevará a explorar las profundidades de la Sega perdida. Esperemos que tenga un final feliz.

María Jesús Hernández(Palencia)



SONIC SE ENTRENA

Pues sí, el puerco espín más famoso del mundo de los videojuegos se está entrenando duramente para superar a su difícil rival, Mario, tanto en los aspectos físicos (¿?) como en los técnicos. Como podéis ver, golpea con bastante dureza el saco. Pero lo que no veis es de qué está hecho el relleno del mismo: nada menos que el pobre italiano es quien está sufriendo los puñetazos de Sonic. Queremos pensar que en realidad tan sólo se trata de una broma entre amigos. ¿Vosotros qué creéis?

José Sánchez Dorado (Barcelona)

FRAY SONIC

Nuestro amiguito Sonic no ha podido soportar la tensión de tanto videojuego, tanto salto de aquí para allá y tanto robot asesino tratando de complicarle la vida. Así que harto ya del mundanal ruido ha decidido buscarse un retiro y hacerse monje de los de pocas palabras. Pues nada, Sonic, que lo reces bien.

Raúl Gazapo Ramos (Alava)



FELICES NAVIDADES... TARDÍAS

Con un poco de retraso, nos llegan las felicitaciones navideñas del consolega Pablo Pérez Jiménez (Valencia). Te devolvemos el saludo y deseamos que hayas tenido unas felices «navisegas».



¿DÓNDE ESTÁ MARIO?

Nuestro amigo Eduardo Fuentes Pérez, de Madrid, se ha recorrido Mario Land y nos ha mandado esta tierna fotografía para que juguemos un rato con ella a encontrar cosillas. Ahí va una lista que nos manda Eduardo: una seta brincando, un ratoncillo aprovechón, otra seta escalando, una estatua muy conocida, un animalejo raro y ... Bueno, búscalo tú mismo ¿no?



UNA AMENAZA CONSTANTE

Mario se siente amenazado. El italiano anda tembloroso y con los ojos enrojecidos, tratando de localizar al autor de tanto desaguisado. Total, por un par de bombitas y unas cuantas cuchilladas...

J. Carlos González Besa (Barcelona).







WORLD OF ILLUSION



Como sabréis, Mickey y Donald son unos fanáticos de la magia y de vez en cuando montan algún pequeño espectáculo para sus amigos y admiradores. En uno de ellos, cayeron de bruces en el interior de su caja mágica. Antes de que Donald pudiera abrir el pico, aparecieron en un mundo mágico y desconocido donde lo real era imposible y lo imposible era lo cierto. Pronto descubieron que la única posibilidad de escapar de esta dimensión mágica era enfrentarse con el hasta entonces invencible Mago Patapalo. Sólo así conseguirían que éste les diera todas las claves de la magia, incluida la posibilidad de salir del Mundo de la Ilusión.

FASE 1





Mickey y Donald están un poco desorientados y no saben muy bien qué hacer. Menos mal que los chicos de Hobby estamos aquí para echarles una manita. ¿Te apetece acompañarnos al mundo de la magia y la ilusión?

La clave de la aventura está en que nuestros queridos personajes encuentren cuatro cajas mágicas que se hayan distribuidas a lo largo de otras tantas fases. Estas cajas otorgarán a nuestros amigos unos extraordinarios poderes mágicos con los que les será posible superar con éxito todas las pruebas.

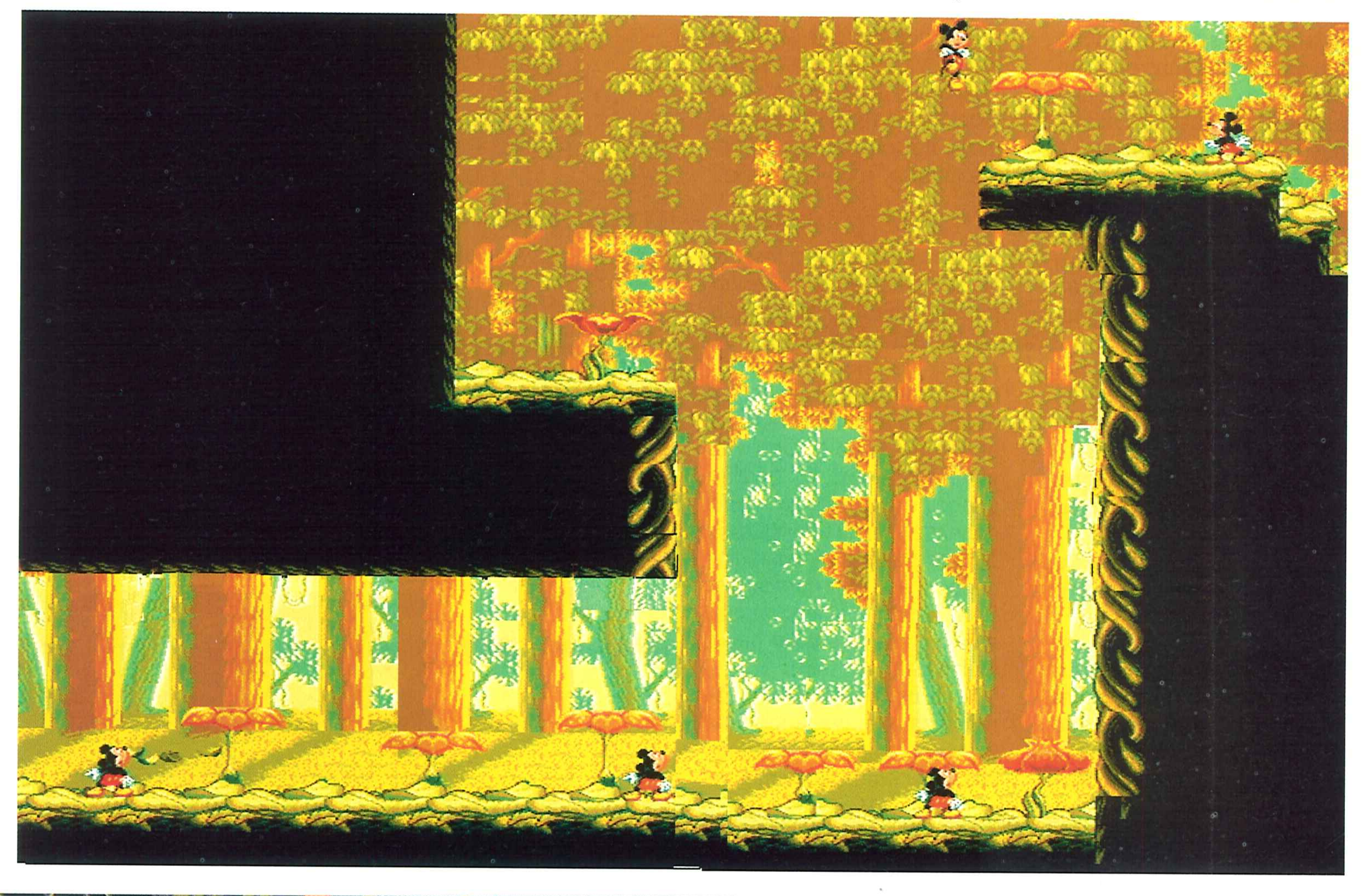
Ya con las cuatro cajas en su poder, sólo quedará ir a la caza y captura del malvado Mago Patapalo.

Parece fácil, ¿no? Pues no lo va a ser en absoluto, pero como nosotros somos unos osados aventureros consoleros y no nos arredramos ante nada, hemos comenzado la complicada búsqueda al lado de nuestros amigos.

EL BOSQUE ENCANTADO

Este bosque mágico es sencillo de recorrer. Para ello, tendrás que superar con éxito cuatro subfases. En la primera, bastará con que utilices los balancines de troncos saltando sobre ellos. Mientras vuelas entre los árboles, irás recogiendo bolsas de bonificación que ocultan cartas y caramelos. Cuando llegues a la parte superior derecha de la pantalla, tendrás que arrastrarte por el interior de un tronco seco y así acceder a la segunda subfase.

Esquivando y "capeando" insectos lanceros y remolinos de hojas, llegarás a una flor trampolín que te catapultará por los aires hacia otras flores similares. Pronto descubrirás que si saltas sobre determinadas flores abiertas, de ellas saldrán pétalos que milagrosamente se mantienen en el aire. De pétalo en pétalo y recogiendo toda bolsa que se ponga a tu alcance, llegarás a la puerta que te introduce en el interior de un



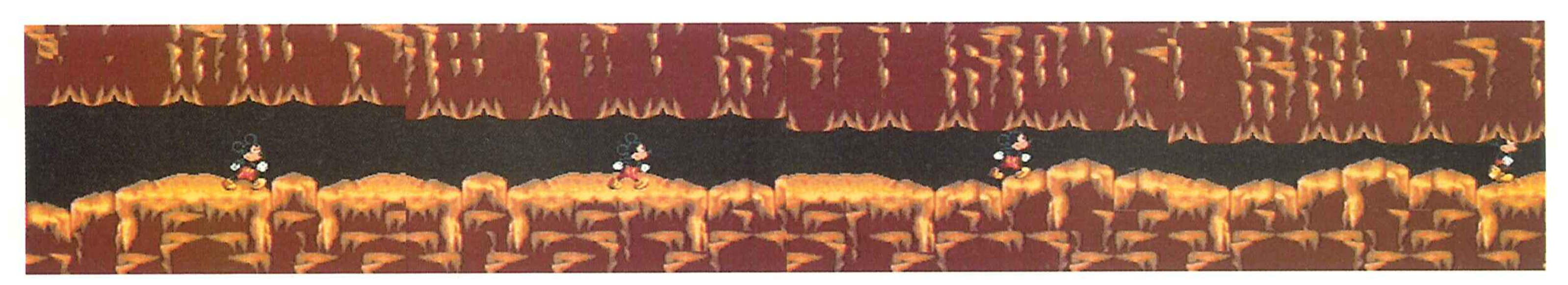
Toda la magia del sensacional mundo de Walt Disney está encerrada en este World of Illusion. En él, grandes y pequeños viven una aventura en la que reinan la fantasía y la imaginación.

A lo largo de una larga y extraña cueva, Mickey habrá de tener mucho cuidado con ciertos animales, si quiere alcanzar con éxito el final de la misma y poder seguir así adelante en su aventura.

Por una vez, simpáticos animalillos se convertirán en despiadados enemigos que tratarán de imimpedir que tus amigos vuelvan a su mundo.

FASE 2





árbol seco.

Dentro de este árbol habitan enormes arañas que han tejido sus redes por todas partes. Debes usar las telarañas para llegar al final se la subfase. Es sencillo, siempre que vayas con cuidado de no poner el pie en alguna tela suelta, y tengas la precaución de ir eliminando a los arácnidos que se pongan un poco pesados.

Las dos arañas del final irán soltando un hilo firme por el que tú podrás pasar tranquilamente. Pero ten cuidado, porque este hilo irá desapareciendo despues de que pases por él.

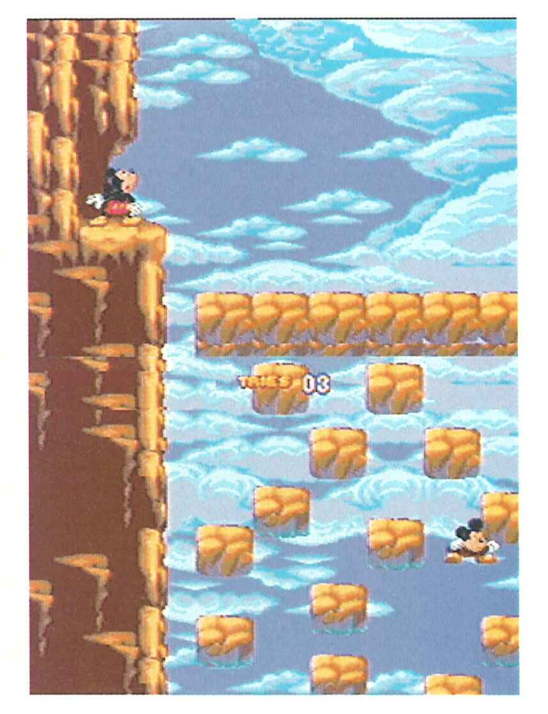
Y ya has llegado al jefe de fin de fase, que no es otro que una enorme, terrible y burlona araña que sube y baja por la pantalla dispuesta a lanzarse sobre ti cuando menos te lo esperes. Saltando de tela en tela y lanzando tu capa oportunamente, tendrás el problema solucionado con pocos golpes. Una vez que hayas vencido a la araña, aparecerá la primera caja. Esta caja mágica te otorga el poder de conjurar una alfombra mágica. Todo un detalle.

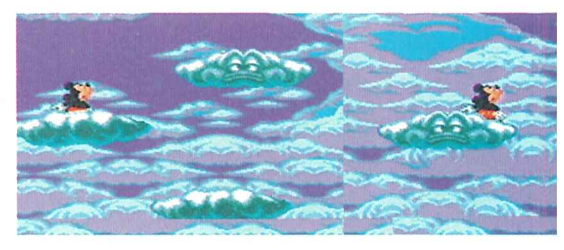
ENTRE LAS NUBES

Al comienzo de esta fase, te encontrarás frente a un enorme acantilado. Parece que ha llegado el momento de probar tus nuevas habilidades mágicas. Abracadabra y ¡hop!, una alfombra voladora aparecerá ante ti. Una vez subido en ella, no podrás usar tu capa mágica. Todo dependerá de tu habilidad en sortear pájaros malintencionados y violentos huracanes. Para terminar esta subfase, sólo tendrás que volar hacia la derecha.

Despues llegarás a una zona rocosa, en plena tormenta, y perseguido por pequeñas y escurridizas llamas de

En realidad, sería muy difícil destacar un sólo aspecto positivo de este juego, porque todo él es una maravilla.

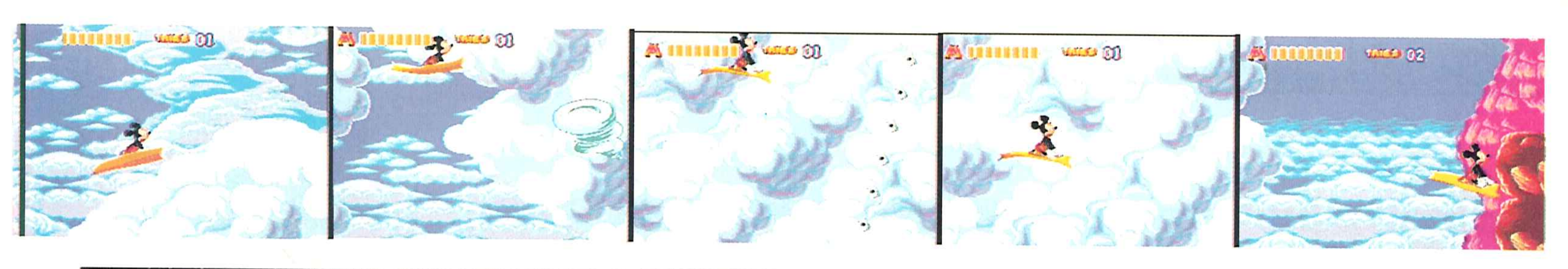


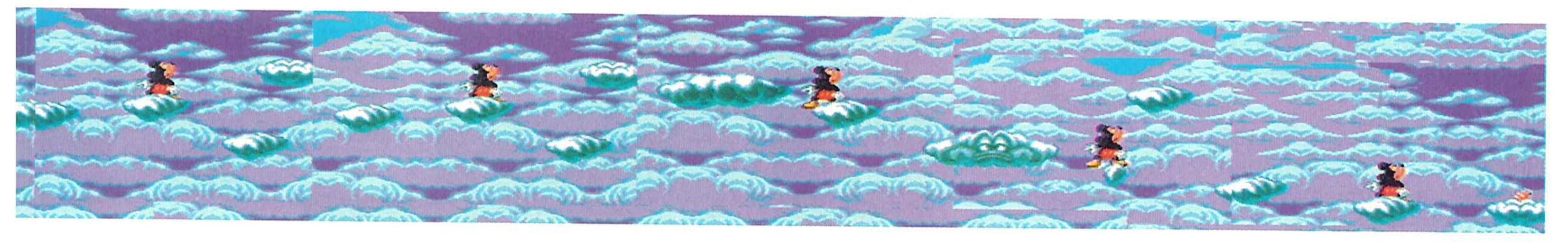


FASE 3



A lo largo de esta apasionante aventura, nuestros dos héroes tendrán que atravesar enigmáticos caminos. Por tierra, mar y aire, montados en una alfombra mágica, su única obsesión será continuar adelante.





fuego. Apágalo y aprovecha las elevaciones del terreno para avanzar siempre hacia arriba y a la derecha. Una vez allí, te encontrarás en un largo pasadizo. El techo de este pasadizo empezará a descender con velocidad, mientras enormes piedras ruedan hacia ti. No dejes de correre o no podrás ver lo que viene despues...

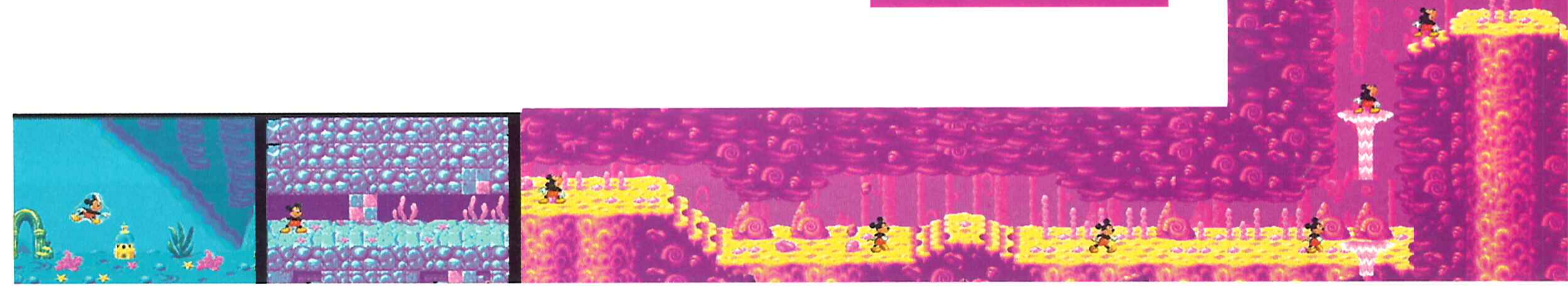
Con todo lo acelerado que vienes de la carrera, te encontrarás de sopetón con que se te acaba el camino y el suelo empieza a desmenuzarse bajo tus pies. Para sobrepasarlo, deberás ir de piedra en piedra, mientras caes, hasta que encuentres la verdadera, la que no desaparece. Un consejito es que te mantengas en las dos de arriba, saltando de una a otra hasta el final. La de la derecha se mantendrá fija.

Despues de estos ajetreos, aparecerás en un precioso y nuboso cielo azul. Allí, debes ir brincado sobre las nubes mientras esquivas huracanes y conviertes feroces buitres en tiernos pajaritos. Ten cuidado con las nubes de aspecto más esponjoso, porque si estás mucho tiempo sobre ellas, se desintegrarán y caerás al vacio.

Pronto te darás cuenta de que el camino se bifurca. Siguiendo de frente, encontrarás un caramelo y tendrás que volver sobre tus pasos. Así que te recomendamos que si vas bien de vidas, subas hacia arriba.

De nube en nube, llegarás a un esponjoso teclado. De algunas de las teclas salen bombas, y la mejor manera de esquivarlas es pasar corriendo, pero siempre atento a los posibles extras, caramelos y cartas. Cuando llegues al final del teclado, salta

FASE 3



Mickey es nuestro personaje favorito de la Disney... ¡aunque de vez en cuando nos haga pasar momentos realmente difíciles!



sin miedo a la derecha y caerás en otro de estos graciosos pianos. Justo a la derecha está la salida. Usando este atajo perderás algunas bonificaciones, pero te ahorrarás problemas.

Ya has llegado al enemigo fin de fase: una gran rueda de la que salen fogosos dragoncillos verdes. Espera a que te disparen y salta sobre ellos capa en ristre, observa sus movimientos y no tardarás en eliminarlos.

La caja mágica que aquí recibirás te otorgará el poder de crear una burbuja de aire con la viajar bajo el mar.

AVENTURA BAJO EL MAR

Sin pérdida de tiempo métete dentro de tu burbuja y explora las profundidades oceánicas. Igual que cuando pilotabas la alfombra mágica, no podrás hacer uso de tu capa, así que sólo cuentas con tu innata habilidad para esquivar los hambrientos peces que pululan por estas aguas.

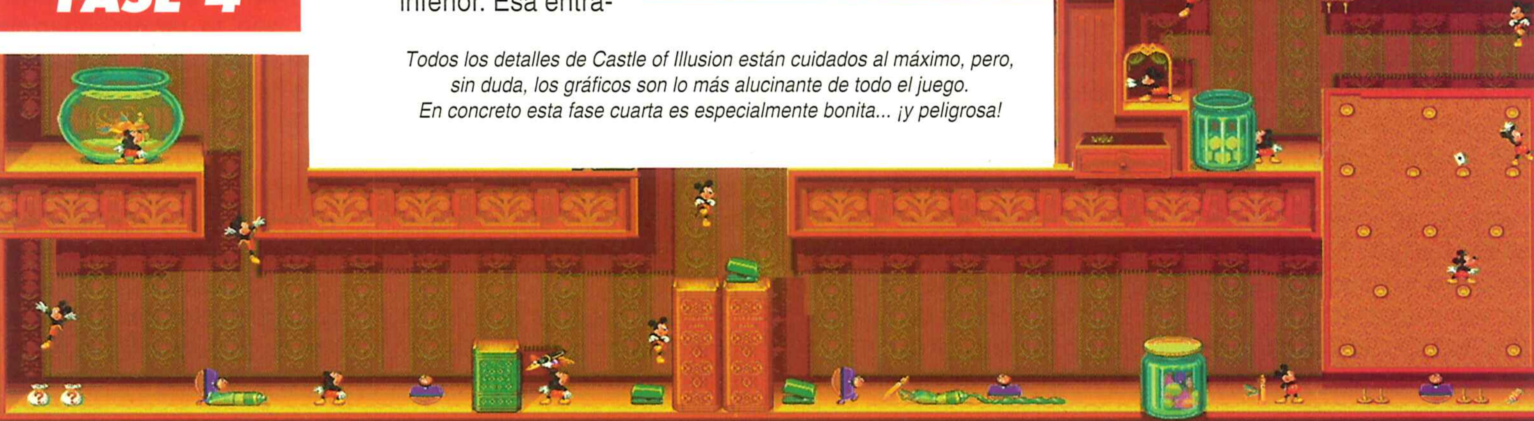
Flotando hacia la derecha darás con un acantilado con una entrada inferior. Esa entrada es el camino más corto, pero si los peces han hecho presa sobre tí sube un poco y encontrarás un entrante en el que hay dos caramelos que te ayudarán a recuperarte.

Después, lo dicho, a la entrada inferior. Una vez dentro del acantilado, deberás subir.

No te introduzcas en el primer hueco que veas a la izquierda, pues no te llevará a ningún lado. La primera cueva que veas a la derecha estará cerrada por unas cuantas burbujas. Provocando a la ostra que hay dentro podrás pasar para comerte otro rico caramelo.

Para encontrar la salida de esta subfase utiliza el mismo sistema en la próxima entrada a la derecha que encuentres y habrás llegado a una enorme gruta submarina libre de agua. Usa los surtidores como





Todos los detalles de Castle of Illusion están cuidados al máximo, pero, sin duda, los gráficos son lo más alucinante de todo el juego. En concreto esta fase cuarta es especialmente bonita... ¡y peligrosa!

Los escenarios por los que transcurren las diferentes fases de este bella odisea consolera son auténticamente de fábula.
Sí, sabemos que habíais visto algunos de estos bellos escenarios en vuestras diferentes partidas pero,... ¿a que no lo habíais visto nunca todos juntos? ¿eh, listillos?

si de ascensores se tratase y salta sobre las ostras siempre que estén cerradas.

Pronto te encontrarás con tres surtidores, a la derecha está la salida y a la izquierda una cueva con un caramelo y unas cartas de invencibilidad.

Con pocos sobresaltos más y llegarás a un tenebroso barco hundido. Camina con cuidado por la cubierta ya que el suelo puede fácilmente quebrarse bajo tus pies. Antes del último agujero espera a una malintencionada estrella de mar y, cuando salte, usa tu capa. Después espera agachado en el tercer escalón a que caiga una segunda estrella y sube rápidamente. Tras esquivar unos cuantos agujeros más verás unos tridentes situados amenazadoramente sobre tu cabeza. Los cuatro primeros no te tocarán si pasas sin pararte, pero al quinto tendrás que provocarlo y luego pasar. Del siguiente grupo esquiva el primero, pasa rápido delante de los otros dos y atento con los que quedan.

Después de lo tridentes llegarás a una escalera. Si bajas por ella podrás coger una bolsa con un caramelo pero te tragarás todos los peces espada. Lo mejor es no bajar la escalera y saltar hacia el lado derecho. Aún te saldrán un par de recalcitrantes pecesillos con espadón. Para evitarlos sólo tienes que pasar corriendo y cuando estés cerca de otra escalera esperar al último y eliminarlo de un capotazo. Agachándote llegarás a un corredor que se llena rápidamente de agua. No te lo pienses dos veces y corre sin parar...

Después baja las escaleras, pero ve hacia la derecha, ya que a la izquierda no hay na-

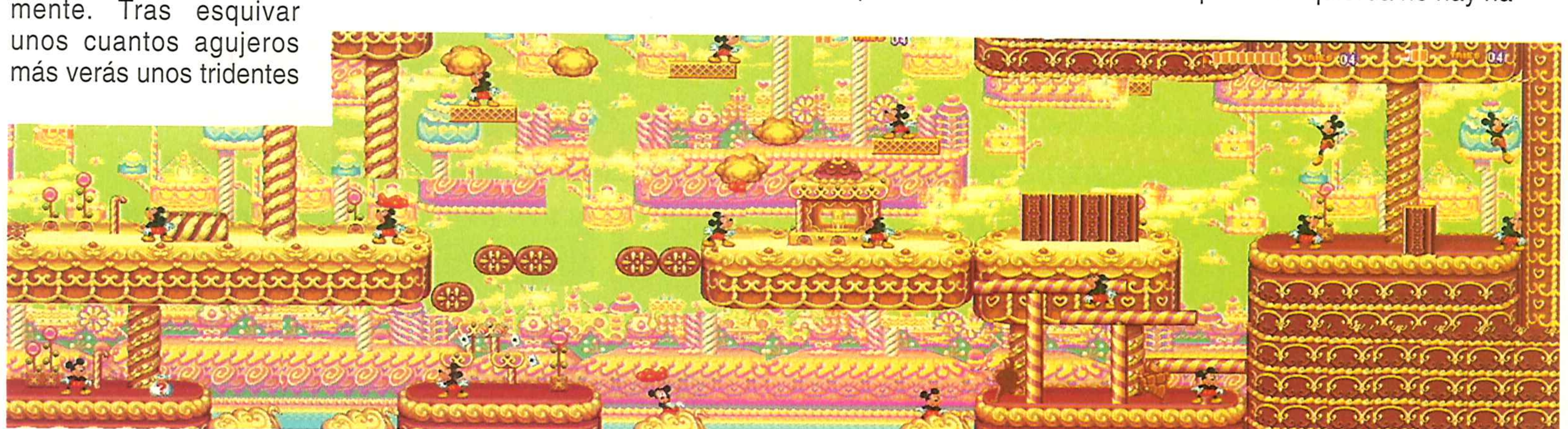
Tres juegos, un cartucho

Os hemos explicado cómo acabar la aventura con Mickey, pero como ya sabréis, la cosa varía si cogéis a Donald o jugáis con los dos personajes a la vez.

Muchas de las fases son excatamente iguales, pero otras son totalmente distintas.

Para ayudaros a finalizar la aventura con Donald os vamos a dar los passwords de cada nivel:

- ***Segundo nivel:** Pluto - Tio Gilito - Caballo Horacio - Minnie*
- ***Tercer nivel:** Caballo Horacio - Goofy - Daisy - Pluto*
- ***Cuarto nivel:** Daisy - Tio Gilito - Goofy - Pluto*
- ***Quinto nivel:** Pluto - Goofy - Horacio - Tio Gilito*



da de nada. Así te toparás con el jefe de esta fase, un voraz tiburón que hará lo imposible para acabar contigo. Si activas tu capa mágica en el momento oportuno no tendrás problemas para acabar con él y obtener la tercera caja, la cual te dará el poder de teletransportarte de una caja a otra.

LA LIBRERÍA

En esta fase te verás atacado por violentos secantes, plumines asesinos y lápices desalmados.

FASE 5

Cuando encuentres una grapadora verde salta sobre ella, ve a la derecha y verás una utilísima vida extra. Si además saltas sobre el botón de un spray abrirás un puente hacia la izquierda. Pasando sobre él encontrarás un bote abierto en el que hay una fase de bonus. Ten cuidado porque te puede dar más disgustos que alegrías.

Después de ésto baja y sigue avanzando hacia la derecha y llegarás a una cajonera. Trepa por los pomos de los cajones y encontrarás un nuevo bote sin tapa que oculta otra nueva fase de bonus, pero esta vez sin peligro para tu integridad. Al salir del bote te encontrarás con una caja abierta y un callejón sin salida. Prueba tus nuevas aptitudes mágicas y teletransportate a otra caja.

Sigue hacia la izquierda y vuelve a usar la primera caja que veas en esa dirección. Así encontrarás la entrada a otra subfase verdaderamente "dulce": un enorme pastel de cumpleaños. Burla con habilidad a los enemigos de esta fase, prestando especial atención a los sacacorchos. Si caes sobre ellos te convertirán en un torniquete ratonil, cosa poco recomendable.

Pronto llegarás a una enorme botella de champan. Sube en el corcho y saldrás disparado a las estrellas. Aquí te puedes inflar a cojer todo tipo de bonificaciones.

Cuando vulevas de tu estelar viaje caerás en una zona llena de gelatina roja. Métete en ella y resbala hasta el piso inferior. Encontrarás más gelatina, repite la operación tantas veces como gelatinas encuentres y llegarás hasta el enemigo de fin de fase: una brujita de pelo gris con muy malas intenciones. Defiéndete de ella antes de que empiece a practicar sobre tí todos sus encantamientos. Cuando acabes con la bruja habrás conseguido el poder de someter a los naipes.





Ya puedes decírselo a tus amigos: ¡has conseguido llegar hasta el final de Castle of Illusion. No, no hace falta que nos dés las gracias...



LA CAJA MÁGICA

En esta última fase las cartas de Alicia en el país de las maravillas intentarán detenerte cueste lo que cueste.

FASE 4

Haciendo alarde de tu habilidad avanza sin descanso hacia la derecha. Cuando te encuentres con algún obstáculo insalvable utiliza tu poder sobre los naipes. De este modo las cartas se extenderán para facilitarte el paso. Al final de esta subfase te encontrarás con seis dados.

Sólo uno de ellos te abrirá la entrada a la siguiente subfase. El primer dado te mandará al árbol de las campanas; con el segundo no pasará nada; el tercero te mandará al principio; el cuarto te llevará a unos bonus; el quinto abrirá la puerta y con el sexto tampoco hará nada. Después aparecerás en un enorme comedor.

El suelo se mueve muy rápido, así que no dejes de correr mientras esquivas velas explosivas y candelabros.

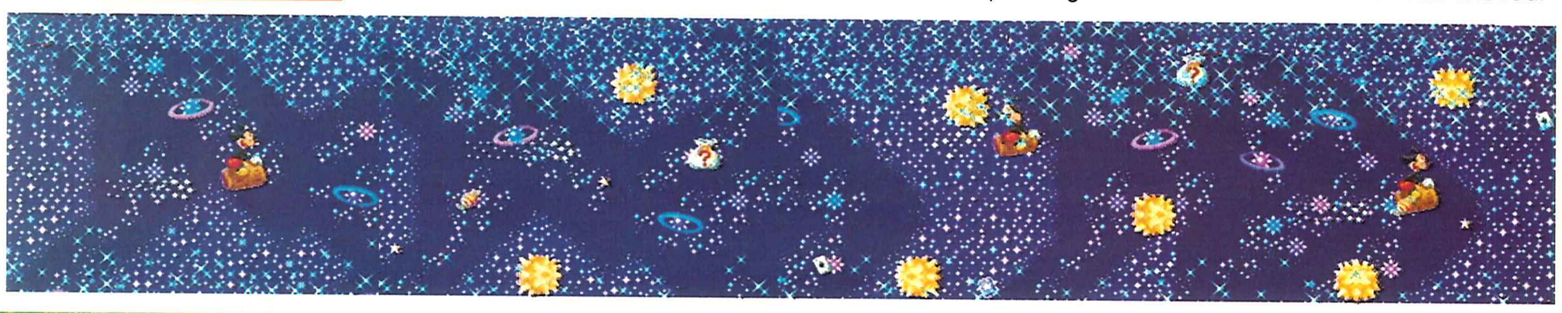
Tras la carrera aparecerás frente una pícara brujita que se entretiene abriendo agujeros en el suelo. Una vez que superes a la bruja tendrás que parar por detrás de un biombo de colores. Si quieres ver lo que pasa detrás de los biombos enciende el interruptor que hay antes del primero. Despues de los biombos volverá la bruja de los agujeros y encontrarás una escalera. Una vez subida la escalera verás que el suelo está plagadito de pinchos. Espera a la carroza de Cenicienta hasta que llegues a una caja transportadora. La salida de esta caja te llevará al interior de un ascensor que iniciará de repente una veloz caida. Salta y trata de ir hacia la derecha. Aquí encontrarás nuevas cartas un poco duras de roer. Intenta esquivarlas y si recibes algún impacto aprovecha los segundos de invencibilidad para correr como un loco.

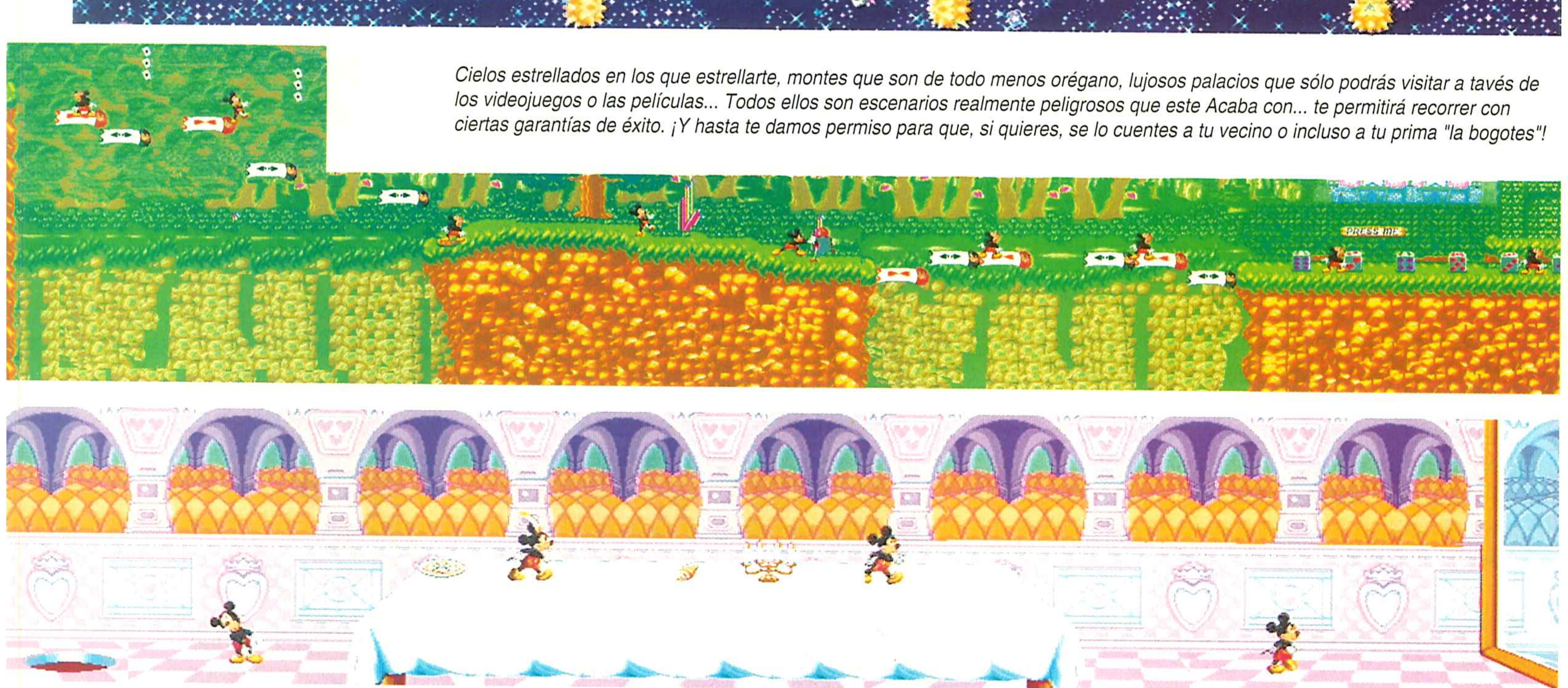
Ya habrás llegado al Mago Patapalo. Para eliminarlo deberás alcanzarle en la cara con tu capa. Dale al principio todos los golpes que puedas porque después empezará a conjurar extrañas criaturas inmortales que te perseguirán por toda la pantalla. Salta sobre las columnas movedizas calculando que cuando una se hunde otra se eleva.

Cuando acabes con Patapalo este cumplirá su promesa y te dará el viejo libro en el que encontrarás el encantamiento para volver a tu mundo.

Sin más, aparecerás en el exterior de tu caja mágica y dispuesto a seguir el espéctaculo.

¿Qué? ¿a que no ha sido tan difícil como parecía?





Cielos estrellados en los que estrellarte, montes que son de todo menos orégano, lujosos palacios que sólo podrás visitar a tavés de los videojuegos o las películas... Todos ellos son escenarios realmente peligrosos que este Acaba con... te permitirá recorrer con ciertas garantías de éxito. ¡Y hasta te damos permiso para que, si quieres, se lo cuentes a tu vecino o incluso a tu prima "la bogotes"!





¡Hola, amigos!, saludos de Yen. Como espero que en estos comienzos del año hayáis pegado fuerte a vuestra consola hasta que echara humo, y que a más de uno las Navidades le hayan dejado algún vídeo juego de más, aquí estoy otra vez para solucionar todas las dudas que os hayan surgido.
Ya sabéis que tan sólo tenéis que escribirme a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos. Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
¡Ánimo, espero vuestras cartas!



¿Qué pasará con la Lynx?

Hola Yen. Tengo unas preguntas: 1-¿Los cartuchos de Lynx sirven para la Lynx II? 2-¿Qué consola es mejor: Game Gear o Lynx? 3-¿Qué diferencia hay entre la Lynx y la Lynx II? 4-¿Saldrá algún juego parecido al Street Fighter II para la Master? Gracias.

1- Tranquilo porque puedes utilizarlos en las dos. No tienen ningún problema de compatibilidad.
2- La Lynx es la consola portátil mas potente del mercado. Su tecnología es superior a la del resto. Sólo tiene un defecto: la falta de juegos.
3- La Lynx II es más pequeña, manejable, puede ahorrar batería... En fin, que le da mil vueltas.
4- No, lo siento.

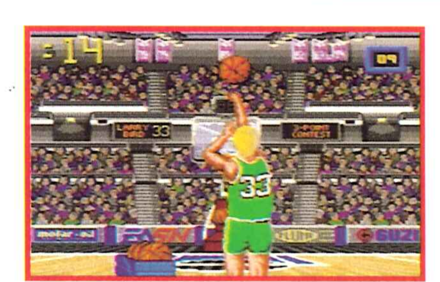




El deporte de la canasta

¿Qué tal te va Yen? A mí bien. Tengo una Mega Drive y me han surgido estas dudas.
1-Leí en vuestra revista que Sega firmó un contrato para sacar a la calle el Street Fighter II y Final Fight. ¿Se podrá jugar simplemente con la Mega Drive o hay que comprarse el CD-Rom? ¿Será tan alucinante como la recreativa? 2-También me gustaria que me aconsejaras acerca de estos juegos: Jordan Vs Bird, Team Usa Basketball y Bulls Vs Celtics.
Espero que me respondas. Gracias.
David González García (Valladolid)

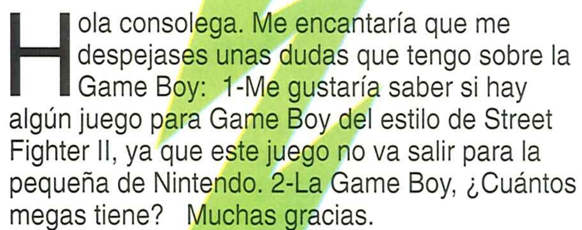
1-Street Fighter II saldrá en cartucho de 16 megas y según algunas fuentes se pondrá a la venta al mismo tiempo que un pad especial con 6 botones. Por el contrario, para disfrutar del Final Fight tendrás que comprarte el Mega CD.
2-Yo te recomendaría, por este orden: Bulls Vs. Celtics, Team U.S.A. Basketball y en último lugar Jordan Vs. Bird. En cualquier caso, la Mega Drive está todavía buscando el juego de baloncesto definitivo.







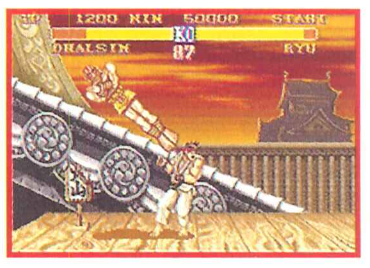
Hablando de megas



Hola consolega. Me encantaría que me despejases unas dudas que tengo sobre la Game Boy: 1-Me gustaría saber si hay algún juego para Game Boy del estilo de Street Fighter II, ya que este juego no va salir para la pequeña de Nintendo. 2-La Game Boy, ¿Cuántos megas tiene? Muchas gracias.

1-Lo más parecido que puedes conseguir es el Fighting Simulator. Aunque tiene ciertos fallos a nivel técnico, es muy divertido.
2- El máximo número de Megas que ha tenido un juego de Game Boy (la máquina no tiene megas) ha sido el Mario Land , con 4.





La primera gran aventura de Mario

Hola Yen. Tengo una Nes y unas preguntas que hacerte: 1-¿Cuál de estos juegos me aconsejarías: Blues Brothers, Shadow Warriors II, Double Dragon III o Terminator II? 2-¿Me puedes decir un truco del Batman, por favor? 3-Tengo el Mario Bros, ¿me puedes decir un truco para llegar al final? Gracias y adiós consolero.

Alberto Arranz (Huelva)

1- Primero el Shadow Warriors II, luego irían el Blues Brothers, el Terminator II y el Double Dragon III.

2- Para cargarte al Electrocutioner, uno de los enemigos finales más duros, salta a las plataformas de arriba y sitúate en el mismo lado que él. Cuando salte al otro lado, síguele, quédate en el centro y golpéale fuerte hasta acabar con él.

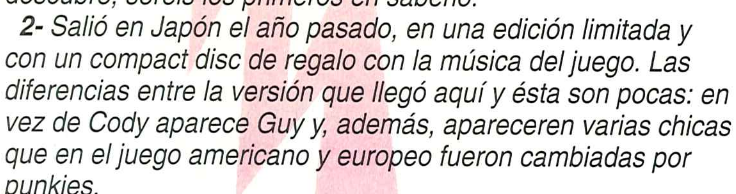
3- Intenta subir lo más alto que puedas para, desde allí, saltar al marcador. Cuando estés en él, corre a toda velocidad hasta que atravieses de largo la meta. Llegarás a unas tuberías especiales que te transportarán a las fases superiores.

Haggar, Cody... ¿y Guy?

Hola Yen. ¿Qué tal? Tengo una Super Nes con unos juegos, aparte de estas dudas: 1- Me han dicho que en el Street Fighter II de consola se puede coger a Vega, Balrog, Sagat y M. Bison. ¿Conoces el truco para poder escogerlos? 2- ¿Va a salir el Final Fight Guy? ¿Para cuándo? 3- ¿Sabes cuándo va a salir el CD Rom para Super Nes? ¿Cuál será su precio? 4- ¿Podrías poner una foto del Joystick Fantastic? Gracias.

David Parente (Pontevedra)

1- Desconozco este truco y no he leído, ni por asomo, algo parecido en la prensa de fuera, por lo que no creo que sea cierto. Pero no te preocupes que, si se descubre, seréis los primeros en saberlo.



2- Salió en Japón el año pasado, en una edición limitada y con un compact disc de regalo con la música del juego. Las diferencias entre la versión que llegó aquí y ésta son pocas: en vez de Cody aparece Guy y, además, apareceren varias chicas que en el juego americano y europeo fueron cambiadas por punkies.

3- Según Nintendo, en Japón saldrá a finales del 93 y llegará hasta nosotros un poco más tarde. Estad muy atentos porque promete ser algo nunca visto desde la invención de las consolas portátiles.

4- Lo siento, pero no tenemos ninguna foto. Sólo puedo decirte que cuesta 4900 pesetas y lo encontrarás en Mail Soft.

Más Sobre Mega Drive

Hola Yen, ¿Estás bien? Seguro que sí. Pero yo no estoy muy bien. Por eso te quiero hacer unas preguntillas: 1-¿Cuál crees que es mejor: Shinobi, Super Wrestlemania, Sólo en Casa o Thunder Force IV? 2-Si te puedes sacar del bolsillo un truco para vencer al segundo monstruo del Super Thunder Blade.

Gracias.

Felipe De Luis (Madrid)

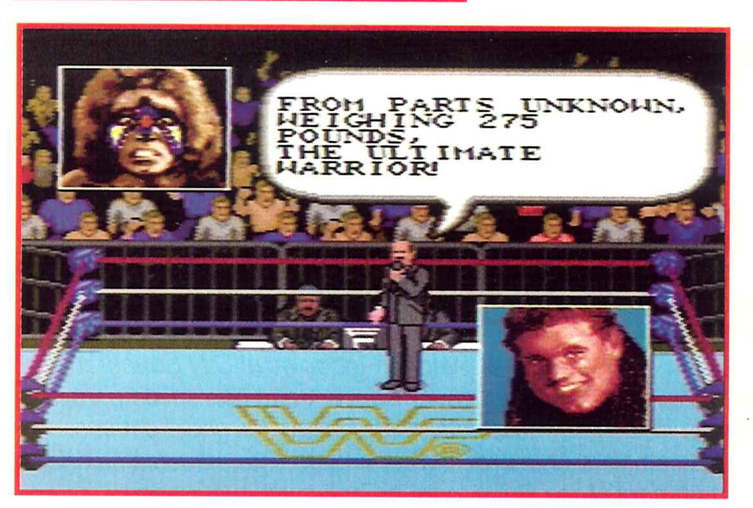


1- Supongo que diciendo eso de Shinobi a secas te refieres al Revenge of Shinobi. Si es así, te recomiendo que lo consigas cuanto antes, sobre todo por que lo puedes adquirir a un nuevo precio - 3995 ptas-, y porque es uno de los mejores juegos de Mega Drive que han salido al mercado. Como segunda opción, tienes el Thunder Force IV, uno de los mejores matamarcianos que han salido en los últimos tiempos. Super Wrestle Mania te gustará si eres un fanático de eso llamado Catch. Si no es así, te recomendaría que le echaras un vistazo antes de comprarlo. La oveja negra del grupo es sin ninguna duda el Sólo en Casa, uno de los peores juegos que han salido para la Mega Drive,





2- Para cargarte el barco, tan sólo tienes que moverte a lo largo de la pantalla continuamente, a la vez que descargas tus misiles sobre los cañones y otras partes vitales de la nave.







¡Que viva la Turbo Grafx!

Ave Yen, los consoleros te saludan. Me llamo David y tengo la Turbo Grafx y la Super Nintendo. Me gustaría que me contestases algunas preguntas: 1- ¿Cuándo llegará el CD ROM para Turbo Grafx? 2- ¿Cuánto costará dicho CD ROM? 3- ¿Cuándo llegará el Street Fighter para Turbo Grafx, que todavía anda por tiendas niponas? 4-Me dices las puntuaciones del Fighting Street. ¿Es un juego de lucha? ¿Se parece al Street Fighter? 5- ¿Sacarán oficialmente el PC Kid en España? 6- Con el CD Rom, ¿qué posibilidades tendrá la Turbo Grafx? 7-He visto el John Madden para Super Nintendo en versión americana. ¿Cuándo saldrá para la versión española? 8- ¿Por qué no hacéis un informe sobre todos los 8 bits? Muchas gracias Yen, y hasta la próxima.

David Recio Garrido (Sevilla)



1- *Saldrá, seguramente, para la primavera-verano de este año.*

2- *Costará alrededor de las 35.000 o las 40.000 pesetas.*

3- *No me extrañaría que con el paso del tiempo apareciera para Turbo Grafx o CD Rom, pero son sólo especulaciones.*



4- *No es ni más ni menos que la primera parte de la archipopular saga del Street Fighter. Como ya sabrás, está para CD Rom y es idéntico a la máquina.*

5- *Lo puedes encontrar a la venta desde hace tiempo en japonés. Lo que no sé decirte es cuando se sacará con las instrucciones en castellano.*

6- *Infinitas. Desde mejoras de hardware hasta la introducción en los juegos de secuencias de animación, efectos sonoros y melodías con la calidad del CD.*

7- *Parece que esa versión, afortunadamente, no llegará a Europa. Sí puede hacerlo la tercera parte, John Madden'93, que, según parece, es muy superior.*

8- *En su momento hicimos informes sobre consolas de 16 bits porque eran una novedad en el mercado, mientras que las de 8, son archiconocidas.*

Los 8 finales del Apocalipsis

Hola Yen: ¿Como estás? Te escribo para que me contestes a estas preguntas: 1- Para que en el Street Fighter II salgan los finales, ¿hay que pasárselos en el nivel 7? 2- ¿Con cuál de estos tres juegos te quedarías? -U.N Squadron,-Super R-Type o -Darius Twin 3- ¿Va a salir el Captain Commando para la Super Nes? Hasta la próxima vez que te escriba.

Mario Sánchez González (Guipúzkoa)



Espero que sea pronto.

1- *Lo de los finales depende del nivel de dificultad que elijas. Si superas el nivel 7, encontrarás una agradable sorpresa. ¿Que qué sale? Ahhh...*

2- *Sin duda alguna, el mejor de todos es el U.N Squadron. Es uno de los mejores juegos de Capcom que han salido para la Super Nintendo, y tu objetivo si te gustan los shoot'em ups.*

3- *Los últimos rumores indicaban que esta máquina saldría pronto para Mega Drive, pero no hay nada confirmado.*

El Hombre del Martillo

Hola Yen. Tengo la Super Nintendo y me gustaría saber si van a sacar el Hammer'in Harry. También quisiera saber cuál de estos juegos es el mejor: -Super Tortugas Ninja 4 -Super Ghouls'n Ghosts -Super Bart's Nightmare -Addams Family -Spider Man And the X-Men.

Esto es todo Yen, y gracias por todo.

Iosu Garate Artetxe (Azpeitia)



Las aventuras del nuevo héroe de Irem saldrán para las otras dos consolas de Nintendo, Nes y Game Boy, pero no lo hará por el momento para la mayor de las tres, la Super Nintendo. Sobre los demás juegos, aquí tienes mi puntuación: -Super Tortugas IV : 90 -Super Ghouls'n Ghost: 93 -Super Bart Nightmare: 86 -Addams Family: 88 -Spider-Man and the X-Men: 89



A toda castaña







Hola Yen. Te escribo para que me resuelvas estas dudas: 1- ¿Van a sacar para Super Nintendo el Super Pang y el Fatal Fury? ¿Se parece a la máquina? 2- ¿Cuáles de estos juegos te gusta más: Final Fight, Street Fighter II, Joe & Mac, Fatal Fury, Dragons Lair o Turtles In Time? 3- ¿Qué hay que hacer en Mario World para que se abran caminos en el mapa del bosque de la ilusión? 4- ¿Van a sacar para Super Nintendo una versión del Arch Rivals? 5- ¿Cuánto costará el CD Rom de Super Nintendo? 6- ¿Va a salir la versión arcade del King of Dragons? ¿Para qué consola? 7- ¿Puedes decirme los juegos que va a sacar Super Nintendo sobre peleas callejeras?

Miguel Rodríguez Serrano (Almería))



1- *El Super Pang ha salido al mercado con otro nombre, Super Buster Bros, bajo el sello de Capcom. Por lo demás, el juego es idéntico con la única excepción de la opción de dos jugadores. El Fatal Fury, de Takara, está teniendo un gran éxito en Estados Unidos y promete ser idéntico al original de Neo-Geo.*

2- *Por este orden: Street Fighter II, Final Fight, Turtles In Time, Super Pang, Joe & Mac y Dragons Lair.*

3- *Es la zona del juego que más puertas secretas contiene, por lo que te recomiendo que entres en todas las tuberías que encuentres y, sobre todo, que tengas la capa que te posibilita encontrar todos los secretos de este frondoso bosque.*

4- *Por ahora ninguna compañía se ha interesado por esta licencia, pero es lógico, porque las anteriores versiones no fueron nada del otro mundo.*

5- *Saldrá en Japón a finales de año, aunque esto no son más que rumores que corren por los mundillos consoleros.*

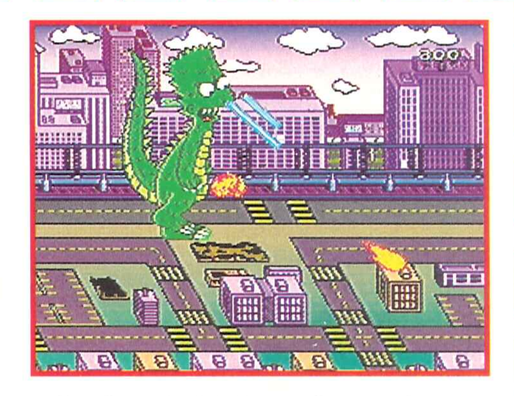
6- *No. Esperemos que alguien ponga remedio a esto.*

7- *Pues nada menos que Super Double Dragon y la gran esperanza blanca: Sonic Blastman, cuyos rumores apuntan como un juego súper espectacular. ¡Guau!*



Que la fuerza os acompañe

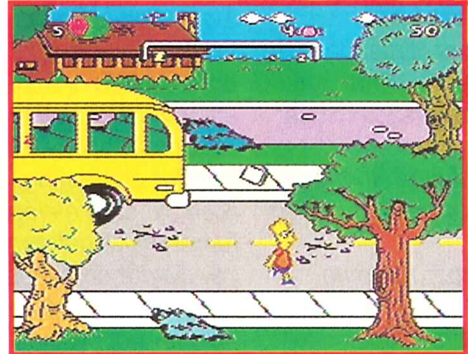
¿Qué tal Yen? Me he comprado una Super Nintendo con el Super Mario World y el Street Fighter II, y quisiera que me contestaras a estas preguntas: 1-¿Cuáles son los mejores juegos? 2-¿Qué juego me recomiendas que sea fácil? 3-¿Podrías darme tu nota de los juegos Spider Man & The Uncanny X-Men, Joe & Mac y Bart's Nightmare? 4-¿Cuándo saldrá el Super Star Wars? Gracias.



Pues ahí van las respuestas, querido consolega:

1-Hombre, los hay para todos los gustos, pero yo me quedo con Castlevania IV, Super Soccer, Super Tennis, The legend of Zelda, F-Zero, Super Mario Kart...Y me podría tirar horas y horas.





2-Tortugas Ninja IV es quizás uno de los juegos más fáciles que puedas encontrar para tu consola.

3-Spider Man: 90 % Joe & Mac: 82 % Bart's Nightmare: 84 %

4-En marzo, Luke, Han Solo y R2D2 aterrizarán en tu Super Nintendo. Y por lo que he podido ver, va a ser lo más espectacular desde el invento del porrón.

La mejor de las consolas

Hello Yen. Soy un consolero adicto a la Mega Drive y tengo unas preguntas que hacerte: 1-¿Qué dos juegos comprarías entre Sonic 2, EA Hockey, David Robinson, Kid Chamaleon o European Club Soccer? 2-¿Va a salir el Street Fighter II o algo similar para Mega Drive? 3-¿Merece la pena comprar un CD-ROM? ¿Para qué sirve? 4-El Trivial existe en la Master pero, ¿tardará en salir para Mega Drive? 5-¿Bajarán los precios de los cartuchos después de las navidades? 6-¿Por qué es tan cara la Neo-Geo? Good-bye Yen, saludos de un consolega gijonés.

Jesús Lobo Uría (Asturias)







1-*El Sonic 2, por supuesto. Para mí es el mejor juego que ha habido para la Mega Drive desde que llegó a este pais. Luego iría de cabeza a por el EA Hockey, una auténtica joya de la programación y el jugueteo.*

2-*El Street Fighter saldrá sobre el mes de mayo, como ya he comentado.*

3-*Transformará tu Mega Drive en la más potente de las recreativas.*

4-*Por ahora tendrás que conformarte con el juego de mesa.*

5-*Me extrañaría mucho.*

6-*¿Por qué es tan caro un Ferrari o un Rolls Roice?*

Viva la infancia

Hola Yen. Tengo una Mega Drive y me gustaría saber: 1- ¿Qué juego me aconsejas: La Sirenita, World of Illusion o Batman Returns? 2- ¿Es verdad que el World of Illusion es para niños pequeños? 3- ¿Ha salido el Menacer en España? 4- ¿Qué juegos me aconsejas de la Menacer? Gracias por tus respuestas.

Judith García (Sitges)

1- *El mejor de los tres es sin duda la nueva aventura de Disney, World of Illusion, que tiene algunos de los mejores gráficos jamás vistos en esta consola. Luego iría a por el Batman Returns, que sin ser muy bueno, tampoco es una mala compra. El peor de todos es el de la Sirenita, un ejemplo lamentable de cómo desaprovechar una buena licencia en un juego que no tiene la calidad que todos esperábamos.*

2- *¿Se le puede poner edad a unos geniales gráficos, una magnífica música y una jugabilidad de las de una entre un millón?*

3- *Termina de leer la revista y sal inmediatamente a comprarlo, porque ya está en la calle. Podrás encontrarlo en las mejores tiendas a un precio que oscila entre 9.000 y 11.000 pesetas. Viene junto a sus accesorios y un cartucho con 6 juegos.*

4- *El único que ha salido hasta ahora es la conversión de la máquina de Terminator II, de la mano de Acclaim. Es, sencillamente, el mejor juego de pistola que puedes encontrar para cualquier consola.*

Ryu en la Sega

Hello, Yen. Soy un consolero de Primera División, pero tengo unas cuantas dudas acerca de la Mega Drive. Ahí van:

1- ¿Saldrán para la mega los juegos Hook, Fatal Fury y Street Fighter II? Si es así, ¿para cuándo será? 2- Si sale el Street Fighter II en la Mega Drive, ¿se podrán elegir los luchadores Balrog, Vega, Sagat y Bison? 3- ¿Qué juegos saldrán para el Mega CD y para la Menacer? 4- ¿Me podrías decir algún título de juego bastante largo, con buenos gráficos y dificultad media? Thank You.

Jaime Ramón Martínez (Andorra)









Como veo, Jaime, que la mayoria de tus preguntas van encauzadas a un sólo juego, el Street Fighter II, te voy a contar lo poco que conozco sobre el tema.

Capcom está en estos momentos realizando, en el mayor de los secretos, la conversión de Street Fighter II: Champion Edition. Esto significa que todos los movimientos, magia y demás opciones del juego de máquina, podrás encontrarlas con toda seguridad en el juego. Por supuesto, está la posibilidad de elegir a los 4 enemigos finales del juego, incluido mi personaje favorito: Vega. El juego, en teoría, saldrá a la calle en abril y tendrá 16 megas de potencia ¡Casi nada! Para los malpensados, os diré que la propia Sega ha construido un Pad especial con 6 botones, para que los usuarios de Mega Drive no tengáis nigún problema a la hora de manejar el juego.

3-. *Para la Menacer, tienes ya el Terminator II: un juego de película.*

4-. *Si te gustan los de lucha, vete a por el Street Fighter II. Y si prefieres los de plataformas, el Sonic II es el mejor de todos.*

UN CONCURSO PURA DINAMITA

RELACION DE GANADORES CONCURSO "PURA DINAMITA", HOBBY CONSOLAS OCTUBRE 92

Los ganadores de los 10 GAME BOY con 10 LIGHT BOY son los siguientes:

1- Raúl Burgos Parra
Urb. Las Canteras Fase 2, Chalet 2
37885 Villamallor de la Armuña (Salamanca)

2- Victor Montero Jumilla
C/ Bertran 39, 4º 1
08023 Barcelona

3- Pablo Candau Pérez
C/ Molino, 7
12540 Villareal (Castellón)

4- Rafael Lara Amorores
Avda. Virgen de Fátima, 29 2-2
14014 Córdoba

5- Javier Martin de Serdio
Melilla, 3 Esc. 2, 6º A
28005 Madrid

6- Antonio José Guzman Buendia
Urb. Castillitos, C/ Galeras 5, 3º A
30310 Los Dolores, Cartagena (Murcia)

7- Javier Ochoantesana Sanchez
C/ La Paz, 2 Bajo
Santoña (Cantebria)

8- Angel Rodríguez García
Avda. San Agustín 16, 7ºD
33400 Avilés

9- Antonio Rodríguez Castro
San Froilan 22, 2º
27001 Lugo

10- Josep Corto Saez
Galileo 162-170 1º3 Esc. A
08028 Barcelona

Los ganadores de las 10 SUPER NINTENDO con 10 NINT. SCOPE son:

1- Alfonso Blázquez Pérez
Santo Domingo 78, Esc.4 5º dcha.
03006 Alicante

2- Jordi Mayor Mallol
Vall de Boi, 6
25006 Lérida

3- Javier Monreal Lesmes
Mº de Yuste, 2 12º A
31011 Pamplona (Navarra)

4- Jorge Muñoz Fernández
C/ Isla de Ons, 24
28035 Madrid

5- Iker Silvano Canales
Mafarroa Kalea 1, 3ºA
48940 Leida (Vizcaya)

6- Sergio Martín García
Miguel Hernández Bl. 5, 7ºD
11207 Algeciras (Cádiz)

7- Olga Valor Climent
Virgen del Socorro, 47
03002 Alicante

8- Manuel Curcho Zaragoza
Blas Infante 1, 3º D
21006 Huelva

9- Luis Antonio Espadero Gómez
Gral. Benavent García 5, 3ºA
13600 Alcázar de San Juan (Ciudad Real)

10- Héctor de Diego Duran
Valdelasfuentes 13, 4º B
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Ganador del Concurso de Chistes, Dibujos y Cómics sobre videojuegos:

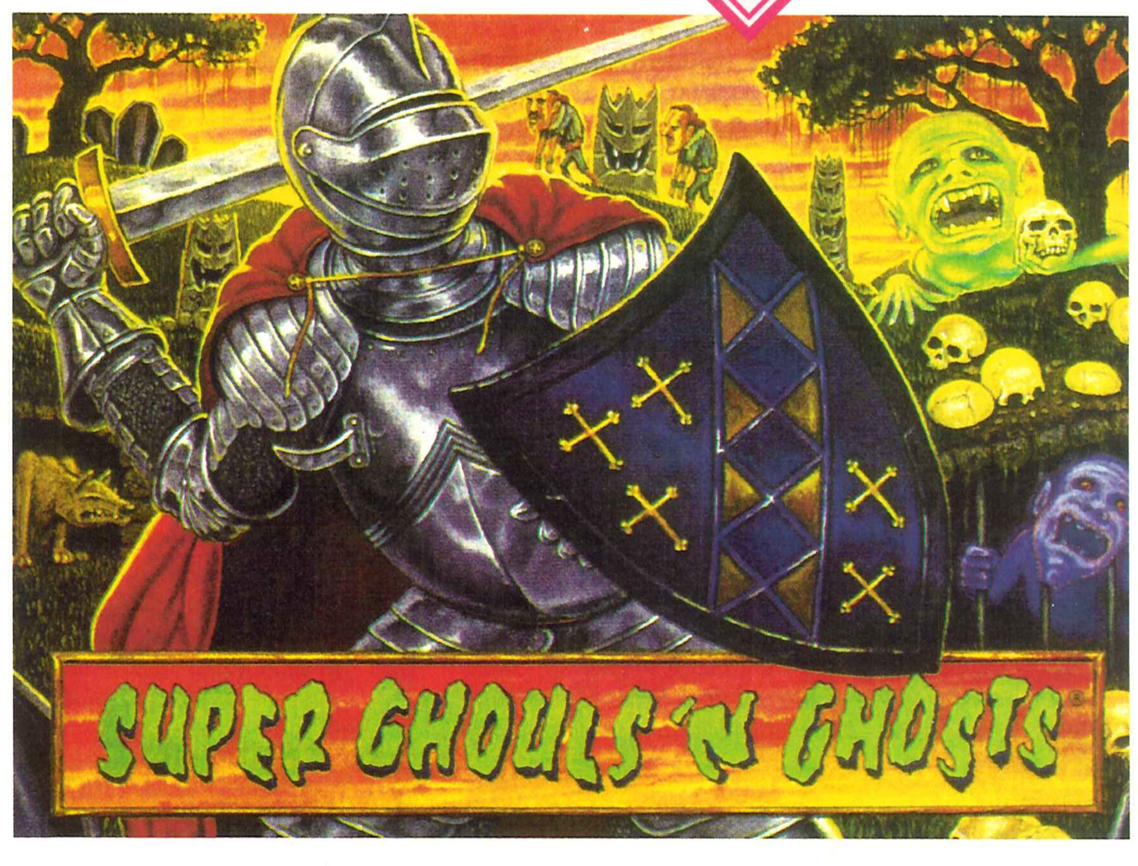
1- Carlos Javier Olivares Sánchez
Antonio López, 49 28019 Madrid

PREMIO: UNA CONSOLA SUPER NINTENDO Y UN MARIO PAINT

acaba con...

SUPER NINTENDO

En una nueva aventura basada en las novelas de caballería y en los héroes salvadores de inocentes princesas, acompañaremos a Arthur a lo largo de ocho apasionantes fases. Cada una de ellas es muy diferente y más difícil que la anterior. Pero, si sigues detenidamente nuestros sabios consejos, podrás concluirlas con éxito.



Después de haber rescatado en otras aventuras a jóvenes de sangre azul, ahora le toca el turno a la princesa Guinevere, que necesita ser salvada de las garras del todopoderoso y malvado Sardius. Y Arthur, caballero en paro especializado en el rescate de indefensas damiselas, ha visto aquí una buena ocasión de rememorar viejos tiempos. De esta forma, emprende un largo viaje a través del Reino de los Espíritus para rescatar a la bella dama.

LOS COFRES

Como en anteriores aventuras, en distintos lugares del mapeado aparecerán varios cofres. Precisamente el punto más importante y reseñable de nuestra odisea serán estos baúles (quizás porque son nuestra única ayuda). Si los abrimos mediante tres certeros disparos, lograremos algunas ayudas en forma de armaduras y nuevas armas. Es especialmente importante el tema de las armaduras, puesto que según la que llevemos (la de acero, la de bronce o la de oro), nuestro arma será mas o menos potente; y en caso de tener la de oro, accederemos a la magia pulsando durante unos segundos el botón de disparo.





TRUCOS Y AYUDAS GENERALES

* El movimiento más importante, y que debemos controlar con total precisión, es el salto doble. Con esta técnica, podremos saltar distancias inimaginales. Para ello, primero debemos dar el primer salto, y cuando nuestro héroe empiece a caer, volveremos a dar al botón de salto, con lo que lograremos un gigantesco salto doble.

* Abre todos los cofres que veas, pero no cojas todo lo que el cofre to ofrezca. Nos explicamos. Aparte de las siempre bienvenidas armaduras y escudos, algunas armas no nos beneficiarán, sino que son mas bien incómodas (como las antorchas o la lanza). Al margen de esto, en ocasiones aparecerán cepos de cazar osos o el Capturador, un curioso mago que, caso de no destruirle, lanzará un conjuro que nos transformará en bebé o... en foca.



* Ahí va un truco bestial: si en el menú de opciones elegimos el nivel de dificultad Beginner y nos ponemos 9 vidas, conseguiremos prácticamente

continuaciones ilimitadas, ya que obtendremos una nueva continuación por cada 10 sacos de oro que recojamos mientras gastamos las 9 vidas (cosa extremadamente fácil).

* No hay ningún enemigo indestructible, y el límite de tiempo que tenemos es bastante amplio, así que es más recomendable destruir a todo bicho viviente con nuestras poderosos armas, que intentar esquivarlo (acción bastante más difícil)

* Todos los cofres, enemigos y trampas aparecerán partida tras partida exactamente en el mismo sitio, pero el contenido de los cofres varía. Mucha práctica será la clave para lograr avanzar en el juego.

* Aprovechad los segundos de inmunidad que os da utilizar la magia, o los que recibiréis al perder la armadura. Si sabéis utilizarlos adecuadamente para avanzar, podréis caminar sobre el fuego, lanzaros fieramante sobre el enemigo final o simplemente ganar terreno.

* Y recordad, hay que ser valientes y no tener miedo a los fantasmas. Arthur no lo tiene.

PRIMERA FASE: El lugar de los muertos

Como viene siendo tradición en todas las aventuras de Arthur, comenzaremos desde el cementerio de los muertos vivientes. Zombies, lobos sarnosos y espíritus flameantes que aparecerán dentro de los habitáculos inferiores, así



como árboles lanza-calaveras serán nuestro compañeros. Otra cosa, no os asustéis por los corrimientos de tierra.

Una vez alcanzado el camino que se abre ante el mar, debemos subir lo antes posible a las plataformas de piedra, ya que aparecerán ante nosotros inmensas olas que, de no colocarnos en lugar seguro (sobre una roca), nos arrastrarán irremisiblemente.

Por fin llegaremos al Bosque del Miedo, apodado así por su extraña vegetación silvestre de zarzas



(decorativas) y moras rojas que crecen por segundos, explotando en mil mortíferos pedazos si no son destruidas por nuestros disparos.

Finalmente, podremos ver al temido enemigo de final de fase: un gigantesco pajarraco que, además de su peligro intrínseco de colisión, alargará la cabeza intentando alcanzarnos y nos lanzará huevos con tiernos pajarillos, dispuestos a que perdamos hasta los huesos.

La táctica consistirá en alejarnos hacia la izquierda, y allí dispararle a la cabeza o por encima de ella con cualquier arma medianamente potente. Si no cesamos de disparar, no nos durará ni un santiamén, con lo que recibiremos la llave para pasar de fase, una armadura nueva y 5.000 puntos de bonificación.

SEGUNDA FASE: El mar podrido

Tranquilos, este no es otro caso de mar contaminado por vertidos de petróleo. Simplemente hay que recordar que Arthur es sensible al agua, y que una caída en él podría oxidar su querida armadura, con la consiguiente pérdida de una vida.

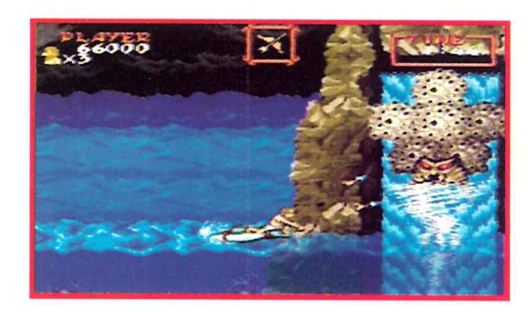
Comenzamos en el cementerio de barcos, donde además de espíritus y



fantasmas sufriremos subidas de marea (sólo ocurren cuando subimos por los mástiles) y péndulos asesinos.

Tras alcanzar lo más alto del primer barco y saltar hacia una especie de carricoche, descenderemos hasta el segundo barco. Allí los baúles sólo serán cobijo de pequeños diablillos rosas, que de no destruirlos antes de que salgan de su baúl, se nos lanzarán con total fiereza. Así que nada más verlos, les dispararemos hasta que desaparezcan.

Al final saltaremos a otra plataforma, que nos servirá de improvisada balsa ante la siguiente sección: el Mar de la Desesperación (vaya nombrecitos más reconfortantes).





Nada más empezar, un par de remolinos nos impulsarán caprichosamente. Pero, tranquilidad. Cuando veamos una segunda balsa, saltaremos sobre ella con valentía y decisión, para repetir la operación sobre una tercera balsa, donde por fin recobraremos nuestra movilidad anterior.

Los enemigos a batir serán pirañas rojas, corales puntiagudos, anémonas que disparan, así como otras bestias marinas. Por si fuera poco, habrá ocasiones en que tengamos que saltar a nuevas balsas, destruir muros de coral y otro tipo de rutinas varias.

Finalmente, deberemos destruir al bicho de final de fase: una deforme masa coralina que nos disparará afiladas caracolas insistentemente. No aguantará demasiado nuestros disparos,







siempre que nos alejemos lo suficientemente hacia la izquierda para evitar su contacto.

TERCERA FASE:
Horror bermellón

Nos encontraremos casi a las puertas del infierno, en las profundidades de la Tierra. Deberemos encaminarnos hacia la derecha, saltando fosas de fuego y destruyendo a los gigantescos osos guardianes amaestrados en el lanzamiento de fuegos. Habrá que avanzar con cautela, porque de entre las llamas aparecerán pequeños pero matones duendecillos voladores, que precisarán de uno de nuestros disparos. Para rematar la faena, sobre los fosos de fuego hay varias cabezas que escupirán más fuego, por lo que deberemos esperar a que terminen de lanzar su carga antes de pegar el salto.

Así llegaremos a la peligrosísima zona



del río de fuego, muy complicada de superar. Para ello, debemos esperar a que aparezcan varias plataformas de piedra, y saltar con una precisión del milímetro sobre ellas. Al final, más peligros. Una serie de plataformas deslizantes y otro río de fuego nos separarán de las torres de acero fundido.

Ya en esta segunda sección, subiremos por las rampas de estas torres, disparando a los vampiros voladores y a las figuras de barro que nos impiden el paso. Después,





utilizaremos las plataformas voladoras para trasladarnos de una torre a otra. En las últimas, aparecerán de improvisto pequeños indígenas dispuestos a acabar con nosotros.

Una vez que lleguemos a la puerta que nos indica el fin del camino, aparecerá un gigantesco gusano que nos rodeará con su cuerpo. No os asustéis, y dispararle a la cabeza insistentemente. Con un buen arma, no os durará ni un segundo y alcanzaréis la cuarta fase.

CUARTA FASE:
El estómago del espíritu

Tal como indica el titular, nos encontramos en el interior de un gigantesco ser. Allí veremos fantasmas azules que portan un hacha.

Iremos hacia la derecha, y al loro, porque en determinados momentos el bicho convertirá las paredes de su



estómago en afilados pinchos. En el momento en que comience la transformación, deberemos saltar sobre una plataforma marrón. De esta forma la pantalla girará caprichosamente, y podremos continuar avanzando normalmente.

En un determinado momento, apareceremos sobre una larga plataforma que nos indicará que ya hemos llegado a los intestinos del Espíritu. Entonces, aparecerán ante nosotros unas familiares frutas (en este caso azules), que crecerán por momentos, así como emanaciones de gas y más duendecillos.



Tras introducirnos por un conducto que nos llevará hasta el corazón, aparecerá un clásico dragón de tres cabezas que escupe bolas de fuego. Una vez destruidas las tres cabezas, podremos escapar de este infierno. Pero cuidado, porque si tardamos mucho las cabezas se convertirán por unos segundos en fantasmas dispuestos a liquidarnos.



QUINTA FASE:
El grito estremecedor

Nos encontramos en la tierra de los hielos y las nieves. Comenzaremos subiendo por unas zarzas congeladas, y destruyendo a los osos polares y a unas plantas que nos atacarán nada mas



vernos.

Una vez que lleguemos a la caverna de la Pared de Hielo, cuyo techo es mortal por sus afilados témpanos de hielo, combatiremos contra moscas

guardianes y unas estructuras de hielo que surgirán del suelo cuando menos lo esperemos.

Avanzando y avanzando, pasaremos un puente de hielo y subiremos por unas colinas de cristal donde habitan lobos hambrientos, osos polares y se producen frecuentes avalanchas de nieve (que superaremos si saltamos sobre ellas cuando las veamos aparecer).

El enemigo de final de fase es un monstruo volador que lanza témpanos de hielo y estrellitas congeladoras, que





de alcanzar a nuestro protagonista, lo paralizará momentáneamente.

Sus punto débiles son el lomo y la barriga, así que será sobre esas zonas donde dirigiremos nuestros disparos.

SEXTA FASE:
El castillo del emperador

Dentro de este castillo, combatiremos varias veces contra unos enemigos realmente duros: las Gargolas, bichos voladores que ya tuvimos ocasión de



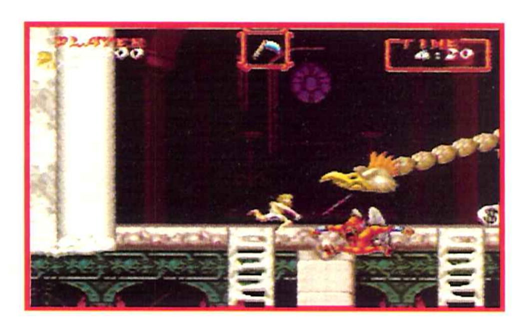
conocer en pasadas aventuras. Para matarlos, lo mejor es agenciarse un arma potente, como puede ser la ballesta, teniendo en cuenta que estos



bichos son tan listos que en la mayoría de las ocasiones esquivarán nuestros disparos.

También veremos a los fantasmas del hacha, y una cabeza de pájaro extensible que nos pegará un buen susto si no somos cautos.

Al final, deberemos matar al emperador que, vestido con sus mejores galas, intentará acabar con nuestra misión lanzando llamaradas de fuego o rayos



láser contra nosotros. Si le disparamos a la cabeza desde una distancia prudencial, el problema estará resuelto.

SEPTIMA FASE:
El pasadizo de los espíritus

Inicialmente, subiremos por las escaleras destruyendo duendecillos y



cabezas de pájaro con cuello extensible, para lo cual saltaremos a una plataforma inferior a donde ellos se encuentran, y desde allí les dispararemos. En un momento concreto, deberemos actuar con rapidez, pues habrá que aniquilar a dos cabezas de pájaro al mismo tiempo, para que se nos abra el camino.

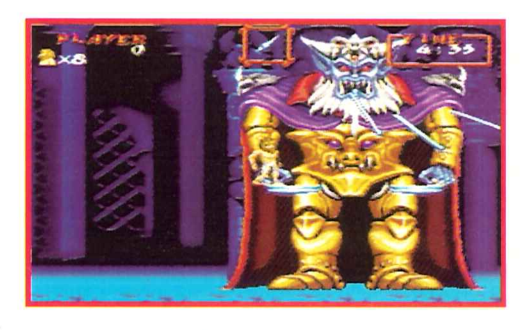
Llegado este punto, y cuando pensábamos que ya habíamos acabado con el emperador, aparecerá de nuevo ante nosotros, vivito y coleando. Para destruirlo, deberemos obrar de la misma forma que hicimos al final de la fase anterior. Una vez conseguido, aparecerá



de nuevo frente a nuestros atónitos ojos. Más verde, más enfadado y con un nuevo disparo láser demoledor, pondrá todo su empeño en destruirnos. Pero no debéis poneros nerviosos. Situaros en el nivel inferior y saltad para acribillarle la cabeza cuando cese de disparar sobre nosotros.

OCTAVA FASE:
La habitación del trono

Si tenemos en nuestro poder el brazalete mágico de la princesa Guinevere, podremos llegar hasta esta



última y ansiada fase, donde se encuentra el mismísimo Sardius, el Emperador del Mal.

Inmensamente gigantesco, con una poderosa armadura dorada y con toda la maldad concentrada en un solo ser, será un enemigo muy duro de pelar. Es conveniente que a estas alturas tengamos un buen arma (la más recomendable es la ballesta, por sus dobles disparos hacia arriba), para tener posibilidades de destruirlo. Hay que andarse con cuidado, y mientras esquivamos sus constantes ataques, lo mejor es no cesar de disparar.

Si lo conseguimos matar, habremos conseguido nuestro objetivo y veremos el precioso final que pondrá punto y final a esta maravillosa aventura.

Por Antonio Dos Santos

La Gran

INTERCAMBIOS

ME GUSTARÍA cambiar juegos de Mega Drive. Yo tengo el «Spiderman» «Quackshot» «Castle of Ilusion» y «Dick Tracy». Os cambio alguno por el «Olimpic Gold». Preguntar por Miguel Ángel Sancosmed. TF:971-799823.

CAMBIO juego «Double Dragón». Preguntar por Joaquín Ayerbe. TF:958-813022. Es un juego de Nintendo, os lo aconsejo es muy bueno.

CAMBIO el super «R-Type» de Super Nintendo por el «Zelda» o por el «Super Soccer». También cambio el «Super Probotector» por las «Tortugas IV». Sólo Alicante. Preguntar por Alejandro. TF:96-5632692.

CAMBIO pegatinas del «Super Mario World» para ganar consolas. Preguntar por José Ricardo Trillo.TF:96-3737879

ME GUSTARÍA cambiar los juegos «G-Loc» y «Mónaco» de Game Gear por otros juegos que no sean «Sonic 2» «Kick Off» «Shinobi» «Columns» y «Paper Boy». Preguntar por Carlos Martínez. TF:91-7727137.

INTERCAMBIO juego «Solstice» por el «Super Mario 3» en buen estado. Preguntar por Miguel Arzúa.TF:981-313171.

INTERCAMBIO el juego «Spiderman» para Game Boy por uno de estos: «Terminator 2» «Double Dragon» o «Battletoads». Preguntar por Marcos Gómez.TF:96-2385377.

ME GUSTARÍA intercambiar un juego que se llama «Soccer» de Nintendo, por cualquier otro juego que sea un poco mejor que éste. Preguntar por Salvador Moragues.TF:96-2976010.

CAMBIO los juegos «Sonic» y «Castle of Ilusion» de Mega Drive, por otros que no sean de deportes. Preguntar por Víctor Trigo.TF:981-220869.

ME GUSTARÍA cambiar el «Golf» de Game Boy, por el «Mario Yoshi». Preguntar por Cayetano Rosselló.TF:971-510747.

VENTAS

VENDO Nintendo con 2 mandos, un joystick, cartucho de 52 juegos, 6 juegos sueltos+pistola con 4 juegos...Por tan sólo 15.000 pts. Preguntar por Javier Núñez. TF:93-3585798.

DESEO VENDER una Master System II. Podéis llamar al TF: 91-5318350. Preguntar por Mayobanex. El pack consta de consola+3 juegos en perfectas condiciones.

VENDO consola Master System II con los juegos «Shadow of the Beast» y «Lucky Dimecaper», valorado en 22.000 pesetas. Yo lo vendo por 16.000 pesetas, con cinco meses de uso. Preguntar por Josep Ramón.TF:973-390665.

VENDO consola Nasa (Nintendo), con 2 juegos. Último modelo, destacando entre ellos: «Super Contra» «Ninja Gaiden 2» «Robocop» «Double Dragón» y los tres «Super Mario Bros». Preguntar por Ricardo Basilio.TF:968-526753.

VENDO consola Nintendo por 25.000 pesetas, con los juegos: «Mario I, II y III» «Zelda 2» y «Golf». Nueva con 8 meses. Interesados preguntar por Pablo Ballester.TF:968-266485.

VENDO consola Nintendo con dos juegos: «Captain Planet» y «Super Mario Bros», con dos mandos por 19.000 pesetas. Preguntar por José Ramón.TF:973-167552.

VENDO cartuchos de la Nintendo: «New Zealand Story» «Rygar» «Star Wars» «Ghost'n Goblins» y «Batman», a 5.000 pesetas. El «Double Dribble» a 4.000 pesetas. Preguntar por Joaquín Pérez. TF:95-4780366.

VENDO consola Master System II + 6 juegos: «Sonic» «Asterix» «Castle of Ilusion» «Operation Wolf» «Donald Duck» y «Alex Kid», 1 control pad, 1 joystick-pistola. Valor en el mercado 40.000 pesetas. Vendo por sólo 18.000 pesetas. Preguntar por Francisco Marín.TF:958-583120.

VENDO Master System II "Nueva" (6 meses de uso), más cinco juegos. Todo el lote por 15.500 pesetas. También se vende por separado: Master System II + un juego 6.000 pesetas. ¡Cada juego 2.500 pesetas! Preguntar por Efren.TF:93-2030378.

COMPRA

ME GUSTARÍA comprar para Super Nintendo por 3.250 pesetas, los juegos «Super Tennis» y «Super Soccer». O por 4.250 pesetas el «Joe & Mac» o el «Spiderman X-Men». Preguntar por Javier Hernández. TF:948-630535.

COMPRO juegos Nintendo y Game Boy a buen precio. Con caja e instrucciones. Preguntar por David Moreno. TF:954-901086.

COMPRO «Robocop 3» de Super Nintendo por 5.000 pesetas. Preguntar por Carlos Morato. Llamar por las tardes a partir de las 7:00. TF:93-8734393.

COMPRO cartuchos de Nintendo, si puede ser «Super Mario» , o juegos de coches. Estoy dispuesto a pagar 5.000 ó 6.000 pesetas. Preguntar por Alejandro Domínguez. TF:955-556068.

COMPRO Super Nintendo con el «Street Fighter II» y el «Super Mario World». Precio a convenir. Preguntar por Martín Garrido. TF:93-2093146.

COMPRO juegos de Master System II usados que no estén en mal estado. Da igual que no tengan funda, los compro a 1.000 pesetas. Preguntar por Juan Antonio. TF:954-416442.

COMPRO Game Gear con o sin juegos por unas 12.000 pesetas en buen estado. A poder ser con adaptador a corriente. Preguntar por Francisco Quirós. TF:93-3734976.

ME INTERESARIA comprar una Game Boy con algún juego, si puede ser que valga menos de 5.000 pesetas. Preguntar por David Pinadero Urbano. TF: 93-4377165.

COMPRO el juego «Shadow» para Master System por 1.500 pesetas. Preguntar por Raúl García. TF: 911-810125.

COMPRO consola Super Nintendo en buen estado. Estoy dispuesto a 10.000 ó 15.000 pesetas. Preguntar por Pedro Moreno. TF: 956-480065.

VARIOS

VENDO consola Atari con 32 juegos y 2 Joystick por 2.900 pesetas o cambio lo anteriormente dicho por un juego de Megadrive. Por ejemplo: «Toki» «Road Rash» «Quack Shot» o el «Taz-Mania» entre otros. Preguntar por Julio de los Reyes. TF:91-7059727.

VENDO O CAMBIO consola Master System II con el «Alex Kid» «Alien Storm» y «Rc Gran Prix». La cambio por la Game Boy o la vendo por 6.500 pesetas. Preguntar por José Antonio. TF:95-740149.

Ocasión

VENDO para Megadrive el «Kid Chamaleon» «Taz-Mania» «Gynoug» y «Shadow of the Beast». Los cambio por últimas novedades. Vendo Megadrive con 42 juegos. Regalo. Preguntar por Joaquín Bogado. TF:955-229168.

TENGO la Super Nintendo y quisiera escribirme con chicos/as que tengan mi misma consola para trucos y amistad. Preguntar por David Molina.TF:951-232664.

ME GUSTARÍA mantener correspondencia con chicos/as de 13-14 años que le gusten los videojuegos. Me podéis escribir a c/ Los Huertos,81 (Nerja). Preguntar por Juan Antonio. TF:952-2521832.

VENDO consola Nintendo, 2 mandos y juegos: «Super Mario Bros 3» y «Ducktales». También compro Super Nintendo con «Super Mario World» entre 10.000 y 15.000 pesetas. Preguntar por Gustavo Martín. TF:925-853367.

VENDO O CAMBIO juegos de Master System II: «Teddy Boy» «Super Tennis» y «Black Belt». También vendo la consola o la cambio por Nintendo. Preguntar por Manuel González. TF:964-663665.

VENDO Game Boy y 7 juegos juntos o separados. Preguntar por David Prieto. TF:94-6799039. Llamar sólo de 21:15 a 22:00.

VENDO O CAMBIO Game Boy con Light Boy y 11 juegos. Total 30.000 pesetas o cambio por Game Gear con juegos y en buen estado. Preguntar por Yago. TF:93-2122361.

COMPRO, INTERCAMBIO Y VENDO juegos de Megadrive. Tengo el «Carmen SanDiego» «Sonic 2» «Popils» «Shadow Dancer» «Sonic» «Sword of Sodan» «Alien 3» «Dragons Fury» etc... También de Nintendo. Preguntar por Víctor Valero. TF:91-7787842.

CLUBS

CLUB "Ninten-Sega". Hazte socio y benefíciate de ventajas como trucos, cambios, soluciones, etc...
Envíanos el carnet. Todas las consolas excepto Nintendo, Turbo y Lynx. Preguntar por Mario Rodríguez. TF:955-366324.

QUIERO formar club de consolas en Lérida. Todas las consolas. De lunes a viernes de 5 a 8 de la tarde. Preguntar por Rubén Chacón. TF:973-247648.

BUSCO un club de Nintendo o Super Nintendo para vender, comprar o intercambiar juegos. Preguntar por David.TF:91-8901523.

ME GUSTARIA formar un club de usuarios de Super Nintendo, para solucionar dudas de cualquier tipo, y para decir trucos y dar opiniones. Preguntar por Borja Lima. TF:986-355184.

CLUB software-Madrid-. Infórmate. Pc, Megadrive y Game Boy. Tenemos hasta una revista propia. Llamar de 19:30 a 21:00 horas, de lunes a viernes. Preguntar por Alberto Vadillo. TF:91-5173501.

TENEMOS un club en Málaga para los consoleros malagueños que no se hayan enterado de Sega y Nintendo. Preguntar por Carlos. TF:952-331997.

QUISIERA formar un club de Game Boy y de Super Nintendo.
No hace falta tener muchos juegos, sólo ser un/a viciosa.
Chicos/as entre 13 y 16 años. Os espero. Preguntar por Ibor Rodríguez.
TF:987-402964.

ME GUSTARÍA formar un club de Megadrive, para trucos, novedades, etc...
Preguntar por Federico Arrabal.TF:952-293014.
No en horas de colegio. Gracias.

HOLA somos un grupo de personas que estamos formando un club de Nintendo. Quiero que me mandéis cartas o bien que me llaméis.
El apuntarse sólo vale 100 pesetas. Preguntar por Gustavo Adolfo. TF:968-781710.

SI TE ENCANTAN los videojuegos y te gusta coleccionar de todo, escribe una carta a: Francisco J. Rueda. c) Ramón y Cajal, 32. 14930 Monturque (Córdoba) ¡Corre! o llama al teléfono 957-535653.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

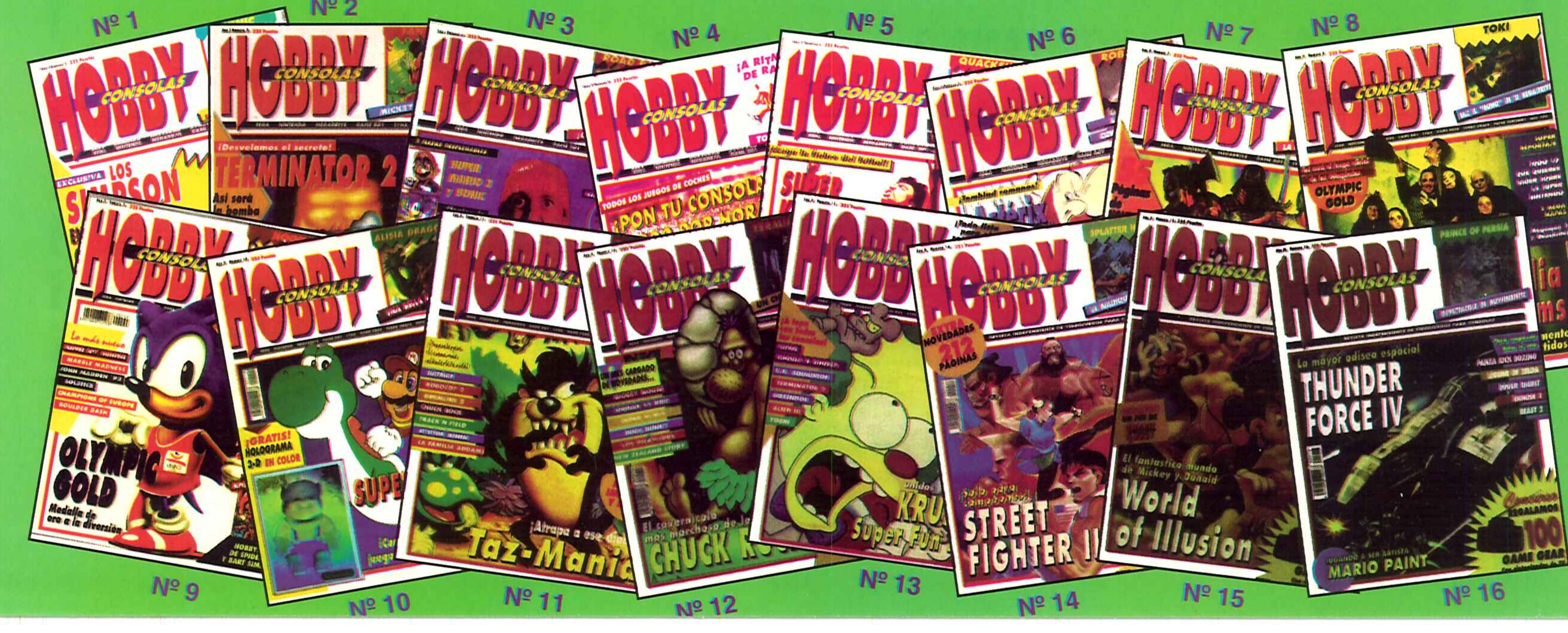
C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA............ TLF............

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

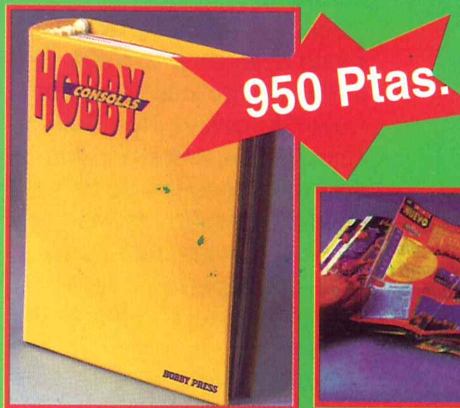
JUEGO	CONSOLA	Nº
Adventure Island	Game Boy	15
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
Aero Blasters	Turbo Grafx	15
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Alien 3	Megadrive	13
Alien 3	Sega	13
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Aquatic Games	Megadrive	14
Arch Rivals	Megadrive	13
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Bart vs. the World	NES	15
Bart's Nightmare	Super Nintendo	15
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Lynx	11
Batman Returns	Megadrive	15
Batman Returns	Game Gear	15
Batman Returns of the Joker	Game Boy	15
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Lynx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	13
Blaster Master	NES	4
Blaster Master	Game Boy	15
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bomber Man	Turbo Grafx	14
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Bulls vs Lakers and the NBA...	Megadrive	15
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Carmen Sandiego	Megadrive	16
Castelian	NES	15
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Corporation	Megadrive	14
Crüe Ball	Megadrive	16
Crystal Mines II	Linx	10
Cyber Cop	Megadrive	12
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Chakan: the forever man	Game Gear	15
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Chuck Rock	Megadrive	12
Chuck Rock	Game Gear	13
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Danan	Sega	5
Darius Twin	Super Nintendo	16
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Defenders of Dynatron City	Nintendo	13
Desafío Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Double Dragon III	Nintendo	14
Double Dragon 3	Game Boy	16
Dr. Franken	Game Boy	13
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Megadrive	14
Dragon's Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dragon's Lair	Super Nintendo	16
Dynablaster	Game Boy	7
Dynablaster	Nintendo	16
Ecco the Dolphin	Megadrive	16
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	9
European Club Soccer	Megadrive	14
Evander Holyfield's Boxing	Megadrive	15
F-1 Exhaust Heat	Super Nintendo	15
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasía	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	13
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-Loc	Sega	8
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy 5000	Nintendo	16
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Lynx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Greendog	Megadrive	13
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Hard Drivin	Lynx	3
Hard Drivin	Megadrive	13
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	6
Hole One Golf	Super Nintendo	16
Hook	Nintendo	16
Mega Halley WarsHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12
Indiana Jones	Sega	2
Indiana Jones	Game Gear	16
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Joe & Mac	Nintendo	13
Joe & Mac	Super Nintendo	15
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Jordan vs Bird	Game Boy	13
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
kick Boxing	Turbo Grafx	16
Kick Off	NES	6
Kid Chameleon	Megadrive	7
King of the Monsters	Neo Geo	15
Kirby's Dream Land	Game Boy	14
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	13
Krusty's Super Fun House	Megedrive	13
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Last Resort	Neo Geo	13
Leaderboard	Game Gear	9
Lemmings	Megadrive	15
Lemmings	Super Nintendo	16
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
M-C Kids	Nintendo	13
M. Dangerous Chase	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10



JUEGO	CONSOLA	Nº
Marble Madness	Game Gear	12
Mario Yoshi	Game Boy	13
Master of Darkness	Sega	15
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man II	Game Boy	15
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
Ms. Pac-Man	Sega	13
Mutation Nation	Neo Geo	14
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
NES Open Tourn. Golf	Nintendo	14
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sega	12
NHLPA Hockey	Megadrive	15
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sega	12
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Norte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Operation Wolf	Turbo Grafx	13
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sega	1
Pacmania	Megadrive	13
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pilotwings	Super Nintendo	16
Pit Fighter	Megadrive	10
Popeye 2	Game Boy	14
Popils	Game Gear	14
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Predator 2	Megadrive	15
Predator 2	Sega	16
Prince of Persia	Sega	13
Prince of Persia	Game Gear	14
Prince of Persia	Super Nintendo	16
Prisioners of War	Nintendo	9
Probotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Raiden	Turbo Grafx	14
Rampage	Lynx	3
Rampart	Lynx	12
Rastan	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Rash	Megadrive	3
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	Game Boy	11
Robocop 3	Super Nintendo	14
Robotron	Lynx	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Rolling Thunder II	Megadrive	16
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow of the Beast	Lynx	14
Shadow of the Beast II	Megadrive	16
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shadow Warriors II	Nintendo	15
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	11
Shinobi II	Game Gear	16
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Smash TV	Nintendo	14
Smash TV	Sega	14
Snake Rattle & Rol	NES	6
Sneaky Snakes	Game Boy	13
Snoopy's Magic Show	Game Boy	14
Snow Brothers	Game Boy	13
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon's Club	Game Boy	5
Solomon's Key	Nintendo	14
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic	Sega	2
Sonic 2	Megadrive	14
Sonic 2	Sega	15
Sonic 2	Game Gear	16
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Speedball	Megadrive	13
Speedball 2	Game Boy	16
Spider Man	Sega	1
Spider Man	Game Gear	12
Spider Man	Super Nintendo	16
Spider Man 2	Game Boy	15
Splatterhouse	Turbo Grafx	16
Splatterhouse 2	Megadrive	14
Star Trek	Game Boy	14
Star Wars	NES	4
Steel Empire	Megadrive	14
Street Fighter II	Super Nintendo	14
Street Gangs	NES	15
Streets of Rage	Megadrive	2
Streets of Rage	Game Gear	15
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Strider 2	Sega	16
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Adventure Island	Super Nintendo	15
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	13
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Kart	Super Nintendo	15
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario Land 2	Game Boy	15
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Monaco GP II	Game Gear	14
Super Off Road	NES	5
Super Probotector	Super Nintendo	14
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smash T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sega	12
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Super Tortugas Ninja	Super Nintendo	12
Super Wrestlemania	Super Nintendo	12

JUEGO	CONSOLA	Nº
Sweek	Lynx	7
Sword Master	NES	15
Talespin	Turbo Grafx	15
Talespin	Megadrive	16
Tazmania	Megadrive	11
Tazmania	Game Gear	13
Tazmania	Sega	14
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator	Megadrive	12
Terminator	Sega	12
Terminator 2	NES	13
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	13
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Adventure Island II	Nintendo	14
The Blues Brothers	Nintendo	15
The Blues Brothers	Game Boy	16
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Empire Strikes Back	Nintendo	14
The Flinstones	Sega	7
The Flinstones	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Legend of Galahad	Megadrive	15
The Legend of Zelda	Super Nintendo	16
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
The Simpsons Bart vs...	Megadrive	13
The Simpsons Bart vs...	Game Boy	14
The Simpsons Bart vs...	Sega	14
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Thunder Force IV	Megadrive	16
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Lynx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Tom & Jerry	Sega	14
Top Gun	NES	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field	Game Boy	14
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Trivial Pursuit	Sega	15
Trog!	Nintendo	14
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turtles in Time		14
Turrican	Megadrive	4
Turrican	Game Boy	12
Two Crude Dudes	Megadrive	15
U-fouria	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	13
Ultimate Air Combat	Nintendo	16
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Who framed Roger Rabbit	Game Boy	16
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sega	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
World Heroes	Neo Geo	16
World of Illusion	Megadrive	15
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Superstars 2	Game Boy	15
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xenon II	Megadrive	16
Xenon II	Game Boy	16
Xybots	Lynx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Lynx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1





Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

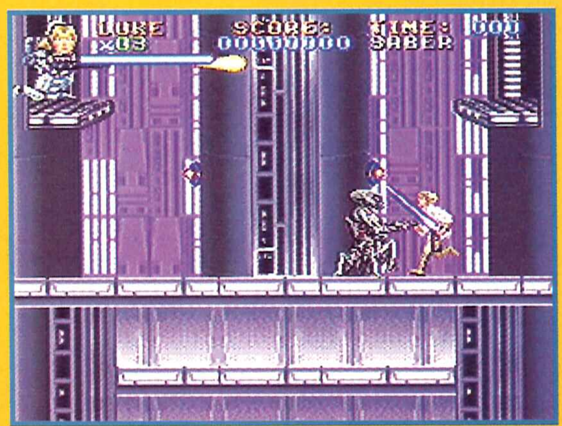


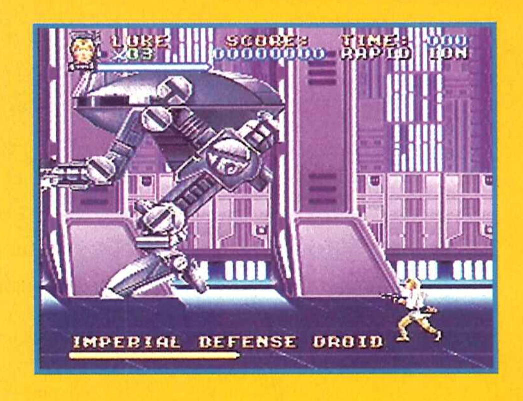


super stars wars















Lucasfilm ataca de nuevo. Esta vez para dejarnos a todos boquiabiertos con el esperado Super Star Wars de SNES. Y es que el juego promete ser tan rápido, ágil, vibrante y sorprendente, como la trilogía cinematográfica que le da nombre, y seguro que te hará alucinar con su gran variedad de efectos y delicias audiovisuales.

Las perspectivas no pueden ser mejores: paisajes dignos de película, excepcionales movimientos, música en estéreo con la partitura de las melodías de la trilogía, geniales efectos sonoros y muchas, muchas



más cosas. Lo dicho, una auténtica gozada para los sentidos.

Desde el desierto Tatoone hasta la enorme Estrella de la Muerte, podrás jugar con Luke Skywalker, Han Solo o Chewbacca, enfrentándote a enormes gusanos de tierra, tropas de asalto, Jawas, Mynocks, ratas mutantes y todo ese repertorio de criaturas que ya conoces de la película.

Muchas más cosas

megalomania

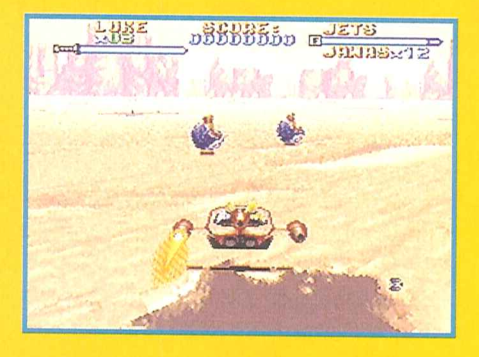




El poder de la mente. Desarrollado en su totalidad por Sensible Software y bajo el sello de Virgin, este juego de estrategia promete ser una opción más que interesante para quienes estéis hartos de incansables luchadores y naves de otra galaxia.

El argumento, desde luego, es bastante original. Te verás convertido nada menos que en un Dios que debe guiar a su pueblo, a través de la Historia, e imponerse al resto de civilizaciones Interesante, ¿verdad?

podríamos contarte, pero tendrás que esperar al mes que viene para flipar a tope con la genialidad de este





programa. No te pierdas el próximo número de Hobby, y mientras cómete las uñas hasta los nudillos, porque la espera vale la pena.





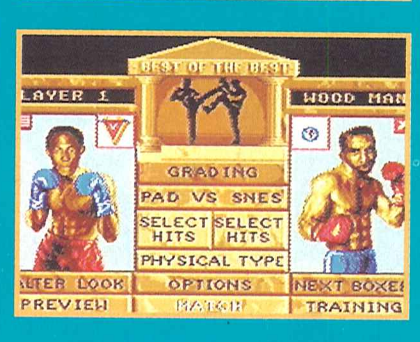
Atención al dato, que os interesa. Si lo vuestro son los combates dentro de un cuadrilátero, ya podéis comenzar a entrenar. Las más duras y espectaculares técnicas del kickboxing ya no serán un secreto. Super Nintendo supera todos los límites con esta nueva versión de la lucha cuerpo a cuerpo entre las 12 cuerdas.

Best of the Best, que así se llama el invento, presentará ocho contrincantes más que sus antecesores y un mayor número de fases. Por supuesto, no faltará la selección de golpes, los entrenamientos y otros detalles con los que podréis crear al campeón de campeones. Sed valientes y que no se os pase esta oportunidad de dejar a Van Damne a la altura del betún.











best of the best

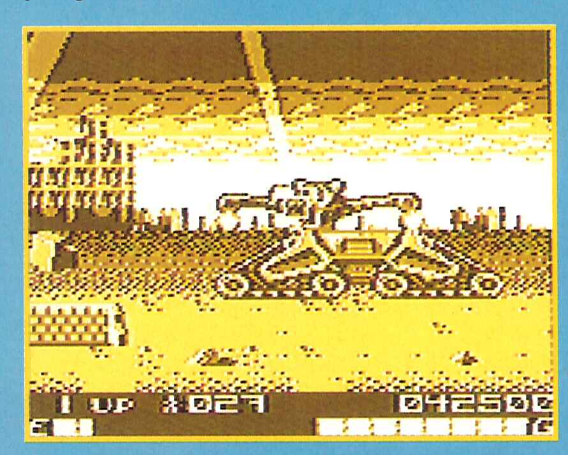
snow

t2 the arcade game

A tiro limpio. Los terminators asolan la Tierra con la única y «sana» intención de exterminar a todo ser humano. Así que no te va a quedar más remedio que agarrar el arma y poner en forma tu dedo índice para apretar el gatillo.

Con una perspectiva frontal al más puro estilo de arcade de pistola, deberás destruir todos los T-1000 que se te pongan a tiro, mientras proteges a tus compañeros de resistencia. Hordas de robots, helicópteros armados hasta las hélices, y todo tipo de vehículos terrestres y aéreos se convertirán en tus objetivos. Si quieres saber algo más de uno de los arcade más rápidos y trepidantes para Game Boy, sólo tienes que correr hacia el quiosco el mes que viene y consultar tu revista preferida. La aventura del T-2 te espera.









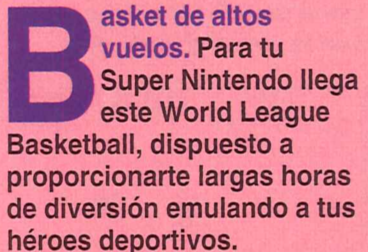


world league

Basket de altos vuelos. Para tu Super Nintendo llega este World League Basketball, dispuesto a proporcionarte largas horas de diversión emulando a tus héroes deportivos.

Podrás elegir a tu equipo preferido de entre sesenta diferentes, con doce jugadores por plantilla para que conformes el cinco titular que más convenga a tus habilidades. Además, podrás optar entre siete grupos diferentes de estrategias ofensivas y otras tantas defensivas.

Jugando solo contra la máquina o retando a un amigo, tendrás la posibilidad de convertirte en campeón del Mundo. Merece la pena esperar, ¿no?

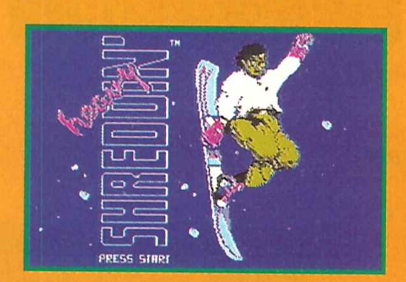


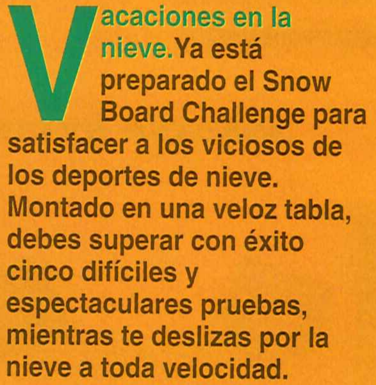






board challenge



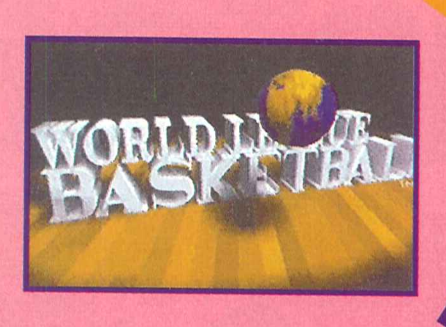


Vacaciones en la nieve. Ya está preparado el Snow Board Challenge para satisfacer a los viciosos de los deportes de nieve. Montado en una veloz tabla, debes superar con éxito cinco difíciles y espectaculares pruebas, mientras te deslizas por la nieve a toda velocidad.

Ahora tienes la oportunidad de descubrir un deporte nuevo, una especialidad que tiene una parte de ski, otra de surfing y una última de skateboard, pero en realidad no es igual que ninguno de estos tres deportes.

Sólo tienes que esperar un poquito, para saber si este nuevo invento yanquee es tan divertido como parece.

NINTENDO



basketball



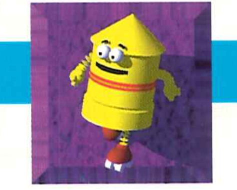
Emulando a Kevin Costner. Si alguna vez has tenido la tentación de meterte en la piel del legendario héroe medieval, pronto tendrás tu oportunidad. Porque Master System prepara su propia versión de las emocionantes aventuras de Robin de Locksley.

Al igual que en la película, el malvado sheriff y la bruja Mortiana te pondrán todo tipo de dificultades. Armado de valor, conseguirás derrocar al usurpador Juan sin Tierra y liberar a la bella y amada Lady Marian. Pero ten cuidado, porque antes te espera un torrente de acción, sorpresa y diversión, mezclados en un cóctel que te hará subir la adrenalina hasta límites insospechados.





robin hood prince of thieves



MAIL VxC

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIANO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

SEGA MEGA DRIVE



MEGADRIVE + 4 JUEGOS + 2 CONTROLPAD — **27.490**



MEGADRIVE + CONTROLPAD + SONIC — **22.490**

MEGADRIVE + CONTROLPAD — **18.990**

Master System II



SONIC PACK



CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROLPAD — **13.490**



PLUS: CON ALEX KID + CONTROLPAD + PISTOLA + OPERATION WOLF — **15.990**

BASIC: CON ALEX KID + CONTROLPAD — **9.490**

ORDENADOR COMMODORE AMIGA 600



54.900



A-600 HD **74900**

OPCION MONITOR + CONVERTIDOR TV **37900**

CON EL PODRAS HACER DE TODO



JUGAR — DIBUJAR — MUSICA — VIDEO — IMPRIMIR — COMUNICACIONES

CREACION Y FANTASIA **5000**



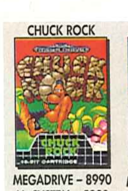
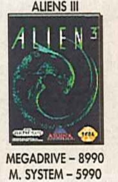
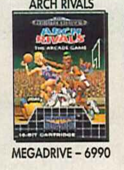
KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) **5000**

MEGADRIVE — MASTER SYSTEM — MEGADRIVE



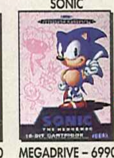
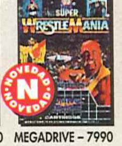
AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



Juego	Megadrive	M. System
CHUCK ROCK	8990	5990
SIMPSONS	8990	5990
ALIENS III	8990	5990
ARCH RIVALS	6990	
SUPER SMASH TV	8990	5990
EMPIRE OF STEEL	8990	
TERMINATOR 2 (Novedad)	6990	
SPLATTER HOUSE II	6990	
NEWZEALAND STORY		5990
HOLYFIELD BOXING	8490	
NFL FOOTBALL	8490	
BULLS US LAKERS	8990	
SONIC 2 (Novedad)	7490	6990
TAZMANIA	6990	5990
BATMAN	6990	
TALMIT´S ADVENTURE	6990	
LEMMING (Novedad)	6990	5990
SONIC	6990	5990
WRESTLEMANIA (Novedad)	7990	6990
TERMINATOR	8490	5990
SPIDERMAN	6990	5590
ROAD RUSH II	6990	
MICKEY MOUSE	8490	5990
TOM AND JERRY		5990
SUPER MONACO	6990	5590
LA SIRENITA (Novedad)	6990	
MICKEY & DONALD (Novedad)	6990	
TEAM USA	8990	
RISKY WOODS	6990	
GREEN DOG	6990	
GALAHAD (Novedad)	7990	
TALESPIN (Novedad)	6990	
ASTERIX		5990
KID CHAMALEON	7490	
JOE MONTANA	6990	5990
DRAGON FURY	8990	
DOLPHIN (Novedad)	6990	
KICK OFF		6490
UEFA 92		6990
CORPORATION (Novedad)	7990	
WONDER BOY	6990	5590
SUPER FANTASY ZONE (Novedad)	6990	
GRANDSLAM (Novedad)	6490	
CHAKAN (Novedad)	6990	
HEROES OF THE LANCE		6990
BUBBLE BUBBLE		5990
LMX ATTACK CHOPPER (Novedad)	7990	
PACMANIA		6990
INDIANA JONES		6990
DONALD DUCK		5590
ROLLING THUNDER II (Novedad)	6990	
STREETS OF RAGE	6990	
HOME ALONE (Novedad)	6990	5990
FANTASIA	7990	
HOCKEY	8490	
STREETS OF RAGE 2 (Novedad)	6990	
THUNDER FORCE IV (Novedad)	6990	
INDIANA JONES III (Novedad)	6990	
QUACK SHOT	6990	
MASTER OF DARKNESS		5990
SENNA	8990	6590
TOKI	6990	
WONDER BOY MONST. W.	8990	
ROAD RASH	8490	
AQUATIC GAMES	8990	
BATMAN RETURNS (Novedad)	6990	5990
LOTUS (Novedad)	6990	
EX-MUTANS (Novedad)	6990	
SHINOBI III (Novedad)	PROXIMAMENTE	
M. LEMIEUX HOCKEY	6990	
D.R. BASKETBALL	6990	
OLYMPIC GOLD	8490	6990
XENON II	8990	5990
NINJA GAIDEN		5990
PRINCE OF PERSIA		5990
JAMES POND II	8490	
BEAST II (Novedad)	6990	





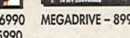








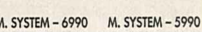


























Juego	PVP
PHANTASY STAR II	8490
PHANTASY STAR III	9900
SWORD OF VERMILION	8490
WARRIOR OF ROME	8490
ARCUS ODISSEY	8490
KING´S BOUNTY	7490
RINGS OF POWER	8490
DONDE ESTA C.D.S.S	7990
C.D.S. EN EL TIEMPO	8990




¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79



C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10



CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

GAME GEAR

BASIC





18990

20900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS





22490

ADAPTADOR CORRIENTE

23900

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR

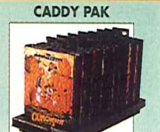
MEGADRIVE - 19900
MASTER SYSTEM - 19900

POWER BASE CONVERTER


MEGADRIVE - 6490

SOFT PAK

MEGADRIVE - 1695
MASTER SYSTEM - 1695

CADDY PAK

MEGADRIVE - 1295
MASTER SYSTEM - 1295

PRO 1

MEGADRIVE - 3875

CONTROL PAD

MEGADRIVE - 2595
MASTER SYSTEM - 2595

ARCADE POWER STICK

MEGADRIVE - 7900

DOS MANDOS A DISTANCIA

MEGADRIVE - 5990
MASTER SYSTEM - 5990

SIGMA RAY


MEGADRIVE - 3900
MASTER SYSTEM - 3900

TELEMACH 2000

MEGADRIVE - 6900
M. SYSTEM - 6900

CONTROL PAD


MASTER SYSTEM - 1590

LIGHT PHASER

MASTER SYSTEM - 5990

CONTROL STICK


MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos

MEGADRIVE - 11900

STRIKER

MEGADRIVE - 4525



CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Lemmings	5190	Smash Tv	5190
Alien Syndrome	5190	Mickey Mouse	5190	Sonic	5190
Aliens III	5190	Ninja Gaiden	4590	Sonic 2	5490
Batman Returns	5190	Olympic Gold	5190	Spiderman	4590
Chakan	5190	Out run	5190	Street of Rage	5190
Chuck Rock	5190	Out Run Europa	5190	Super Kick Off	5490
Devilish	5190	Pac Man	4590	Super Monaco 2	5190
G-Loc	5190	Pato Donald	5190	Super Monaco G.P.	5190
George Foreman Boxing	5190	Prince of Persia	5190	Super Off Road Racer	5190
Holyfield Boxing	5190	Psychic World	4590	Tazmania	5190
Indiana Jones	5190	Senna´s Super Monaco GP	5190	Terminator	5190
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	W.C. Leaderboard	5190
Klax	5190	Shinobi II	5190	Wimbledon Tennis	5190
La Sirenita	5190	Simpsons	5190	Wonderboy	4590
		Slider	5190	Wonderboy II	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV - 13900

MASTER GEAR CONVERTER - 2490

WIDE GEAR - 2490


FUENTE ALIMENTACION - 2190


GEAR TO GEAR - 1990

CARGADOR BATERIAS - 7990


BOLSA DE LUXE - 2900


MALETIN ATTACHE - 3795


PLAY AND CARRY - 3195


MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Ace of Ace	5990		
Aerial Assault	5590		
After Burner	5990		
Alex Kidd in Shinobi W.	5590		
Alex Kidd-H. Tech W.	4990		
Altered Beast	5590	Out Run Europa	6990
Back to the Future II	5990	Predator II	6990
Battle Out Run	5590	R-type	5990
Bomber Raid	5590	Ramparts	5990
Cyber Shinobi	5990	Rastan	5590
Choplifter	4990	Scramble Spirits	5590
Dead Angle	5590	Shadow Dancer	5990
Double Dragon	5590	Shadow of the Beast	6990
Double Hawk	5590	Shinobi	5590
Fire & Forget II	6990	Shooting Gallery	4990
Galaxy Force	5990	Slap Shot	5590
Gauntlet	6990	Space Gun (Pistola)	5990
Golden Axe	5990	Submarine Attack	5990
Golfmania	6590	Summer Games	4990
Heavyweight Champ	5990	Tennis Ace	5590
Italia 90	4990	Trivial Pursuit	6990
Line of Fire	6590	Vigilante	5590
Los Picapiedras	5990	Wanted (Pistola)	4990
Marble Madness	5990	Wonder Boy	4990
Master Chess	6590	Wonder Boy III	5590
Moon Walker	5990	World Games	5590
Operation Wolf	5590	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

* EXCEPTO OFERTAS

AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS

EXCEPTO OFERTAS

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Atack Sub	6990	Rastan Saga II	6490
Afterburner II	6990	S.League Baseball	6990
Arch Rival	6990	Side Pocket	6490
Atomic Runner	6490	Simpsons-Krusty Fun House	6990
Back to the Future III	8990	Speed Ball II	7990
Bio Hazard Battle	6990	Street Smart	7490
Buck Rogers	8490	Super Volleyball	5490
Desert Strike	8990	Task Force Harrier	6990
Devilish	7990	Thunderforce II	6990
F-22 Interceptor	7990	Truxton	6990
Ferrari F1	7990	Crue Ball	7990
G-Lock	6490	Two Crue Dudes	6490
Gynoug	6990	Ultimate Qix	6490
Hardball	7490	Warrior of Rome II	10990
James Bond	6990	World Class Leaderboard	6990
Joe Montana Futbol	6990		
Joe Montana Futbol II	7990		
Jordan vs Bird	8490		
Madden 93	6990		
Ms.Pacman	5990		
NHL 93 (Hockey)	7990		
Ninja Gaiden	6490		
Pacmania	6990		
PGA Golf	8490		
Pit Fighter	8990		

OFERTAS MEGADRIVE

Alex Kid in E.C.	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Last Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990
Space Harrier II	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

KIT DE LIMPIEZA NAKI



GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIVE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975

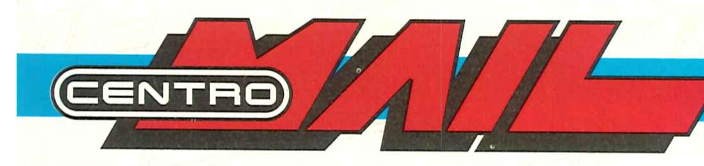


DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
C.P. ....
TELEFONO ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¿Cámara o descuento?	TOTAL
GASTOS ENVIO			250
TOTAL			



ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

ABRIMOS SABADOS TARDE

MADRID



Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA



Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

ZARAGOZA

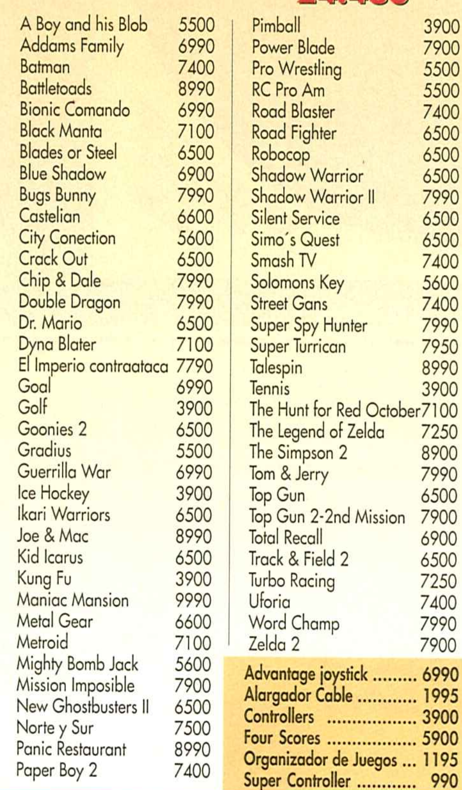


Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Ultima Planta)
Tel: 21 82 71

10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDO ABRIMOS SABADOS TARDE DE LUNES A SABADOS

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

Nintendo



NINTENDO + 1 MANDO **9.890**

NINTENDO + 2 MANDOS **10.580**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **13.780**

ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER **19.435**

SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP **24.480**

A Boy and his Blob	5500	Pimball	3900
Addams Family	6990	Power Blade	7900
Batman	7400	Pro Wrestling	5500
Battletoads	8990	RC Pro Am	5500
Bionic Comando	6990	Road Blaster	7400
Black Manta	7100	Road Fighter	6500
Blades or Steel	6500	Robocop	6500
Blue Shadow	6900	Shadow Warrior	6500
Bugs Bunny	7990	Shadow Warrior II	7990
Castelian	6600	Silent Service	6500
City Conection	5600	Simo´s Quest	6500
Crack Out	6500	Smash TV	7400
Chip & Dale	7990	Solomons Key	5600
Double Dragon	7990	Street Gans	7400
Dr. Mario	6500	Super Spy Hunter	7990
Dyna Blater	7100	Super Turrican	7950
El Imperio contraataca	7790	Talespin	8990
Goal	6990	Tennis	3900
Golf	3900	The Hunt for Red October	7100
Goonies 2	6500	The Legend of Zelda	7250
Gradius	5500	The Simpson 2	8900
Guerrilla War	6990	Tom & Jerry	7990
Ice Hockey	3900	Top Gun	6500
Ikari Warriors	6500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Joe & Mac	8990	Total Recall	6900
Kid Icarus	6500	Track & Field 2	6500
Kung Fu	3900	Turbo Racing	7250
Maniac Mansion	9990	Uforia	7400
Metal Gear	6600	Word Champ	7990
Metroid	7100	Zelda 2	7900
Mighty Bomb Jack	5600	Advantage joystick	6990
Mission Imposible	7900	Alargador Cable	1995
New Ghostbusters II	6500	Controllers	3900
Norte y Sur	7500	Four Scores	5900
Panic Restaurant	8990	Organizador de Juegos	1195
Paper Boy 2	7400	Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

¡Busca los SUPERDESCUENTOS y las últimas NOVEDADES!



GAME GENIE



TE HARA LLEGAR AL FINAL

6.500

PARA NINTENDO NES





MEGADRIVE - 11495 | GAME BOY - 7495
SUPER NINTENDO - 10995 | NINTENDO NES - 7495

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

TURBOGRAFX



NEC

CONSOLA 16 BIT.

13.900

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS- 17.900

Consultar títulos disponibles

ATARI LYNX

SUPER PRECIO 11.900

Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

A.P.B.	4900	Hard Drivin´s	4900	Rygar	4900
Awesome Golf	4900	Hockey	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Batman	5400	Hydra	4900	Scrapyard Dog	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900	Ishido	4900	Shanghai	4900
Blockout	4900	Klax	4900	Slime World	4900
Blue Lightning	4900	Ms. Pacman	4900	Super Sweek	4900
California Games	4900	Ninja Gaiden	5400	Toki	4900
Cristal Mine	4900	Pacland	4900	Tournament Cyberball	4900
Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Turbo Sub	4900
Chip´s Challenge	4900	Rampage	4900	Viking Child	4900
Electrocop	4900	Ramparts	4900	Xenophobe	4900
Gates of Zendocon	4900	Roadblasters	4900	Xybots	4900
Gauntlet III	5400	Robo-Squash	4900	Zarlor Mercenary	4900



DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts
RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL
GASTOS ENVIO			250
TOTAL			

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!
CD ROM MEGADRIVE, NEC TURBO GRAFX,
ATARI-LYNX, ¡Visítanos!
NEO GEO, (se cambian cartuchos)
JUEGOS PC
Venta por correo

C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 28 21 46





Móstoles

KING GAMES

(Video-Club Javierre)
ALQUILER, CAMBIO Y VENTA
NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS
AHORA TAMBIEN NEO GEO
C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12
Móstoles (Madrid)

VALE DESCUENTO

CENTROS MAIL: Madrid: C/ Sta. María de la Cabeza,1 y C/ Montera, 32.
Barcelona : C/ Pau Claris, 106. **Zaragoza:** Centro Independencia Local 100 B2

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en el centro MAIL de C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid. Tlf: 380 28 92

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!



ESTE MES TE PROPONEMOS:



☐ MEGADRIVE	**STREETS OF RAGE II**	P.V.P. ~~6.990~~	-- **5.990** Ptas.
☐ NINTENDO	**BATTLETOADS**	P.V.P. ~~8.990~~	-- **7.990** Ptas
☐ SEGA MASTER SYSTEM	**MICKEY MOUSE II**	P.V.P. ~~5.990~~	-- **4.990** Ptas.
☐ GAME BOY	**NEMESIS 2**	P.V.P. ~~5.490~~	-- **4.790** Ptas.
☐ GAME GEAR	**SUPER OFF ROAD**	P.V.P. ~~5.190~~	-- **4.390** Ptas.
☐ SUPER NINTENDO	**PARODIUS**	P.V.P. ~~9.990~~	-- **8.990** Ptas.

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad.................... Provincia....................
Teléfono.................... Código Postal....................
Nº de cliente.................... Cliente nuevo....................

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

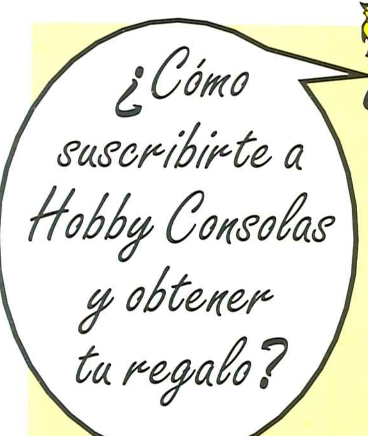
¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 3.900 ptas.!

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España y caduca el 31 de Marzo de 1993 o hasta fin de existencias.

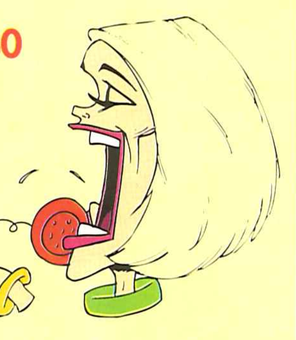




Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo



Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18




VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS™
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45